

№ 3 (111)
март 2009 год

Виртуальные радости

Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 09003

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Обзоры

Анонс

Кино

Приставки

Детский уголок

Project Origin – вполне приличный шутер, на который не жалко потратить пару вечеров.

Новости игрового мира

Пускай это будет банально и предсказуемо, но не поздравить тебя, уважаемый читатель, с наступившей весной мы ну никак не можем. Не можем также не пожелать, чтобы весна календарная как можно быстрее переросла в весну, так сказать, природную. Ну а пока снег сошел еще не полностью, морозы могут вернуться в любой момент, да и первых листьев на деревьях и цветов ждать еще довольно долго, можно уделить внимание миру компьютерных развлечений: когда станет по-настоящему тепло, среднестатистическому геймеру, скорее всего, будет не до игр.

На первых весенних полосах "Виртуальных радостей" тебя ждут обзоры трэшевого недоразумения под названием Shellshock 2: Blood Trails, развеселых аркадных гонок Burnout Paradise: The Ultimate Box, которые наконец-то добрались до PC, весьма недурственного юмористического квеста A Vampyre Story, вполне съедобного экшена Dark Sector, отличной игры в жанре tower defense под названием Defense Grid: The Awakening, сиквела к культовому шутеру F.E.A.R., очаровательного квеста Samorost 2 и на удивление неудачного продолжения замечательной RTS по имени "Периметр", а также мини-рецензия на PC-версию "гангстерского боевика" Saints Row 2. Кроме того, мы поведаем тебе о двух консольных эксклюзивах — Lost Odyssey (Xbox 360) и Valkyria Chronicles (PlayStation 3), а также поделимся любопытной информацией о следующих проектах, которые скоро или не совсем скоро попадут на наши мониторы: Deus Ex 3, Black Mesa, Anno 1404, Spore: Galactic Adventures и Dead Island. Подборка новостей, небольшой рассказ о портативной приставке PlayStation Portable "для тех, кто в танке", а также мнения о кинофильмах, книгах и нескольких занятных представителях PC-периферии прилагаются.

Ну а перед тем, как ты, дорогой читатель, отправишься бороздить просторы мартовского выпуска "Виртуальных радостей", мы хотим сделать следующее заявление. Весна — это время перемен, и совсем скоро кое-какие перемены заглянут и в нашу газету. Надеемся, тебе понравится.

Не скучай!

Дайджест

ESA осуждает пиратство

Американская Ассоциация развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association) сообщила о результатах исследования игрового пиратства на западноевропейском рынке. Данные вошли в "Специальный 301 отчет" (Special 301 Report) Торгового представительства США.

Информация порядком встревожила экономистов и бизнесменов. Как выяснилось, Западная Европа буквально кишит игровыми пиратами. "Черный список" стран с самой большой долей нелегальных загрузок возглавила Италия (17%), за ней идут Испания (15,1%), Франция (7,9%), Германия (6,9%) и Польша (6,1%). Помимо этого, в Испании, Италии, Португалии и Польше обнаружилось самое большое число загрузок на душу населения. В отчете нашлось место упоминанию о "довольно высоком" уровне незаконного распространения игр в пиринговых сетях, таких как BitTorrent и eDonkey.

Вот как прокомментировал результаты исследования глава ESA Майкл Галлахер: "Пиратство уничтожает рабочие места, чего мировая экономика в нынешние трудные времена просто не может себе позволить. Страны, игнорирующие свой долг бороться с пиратством, должны осознать неприемлемый вред, который они причиняют (своим бездействием). А те страны, которые делают инвестиции в защиту интеллектуальной собственности и демонстрируют нетерпимость к пиратству на любом уровне, должны поощряться".

Не знаете, как назвать своего малыша? Спросите совета у Codemasters!

Codemasters решила привлечь внимание общественности к своему довольно посредственному проекту Rise of the Argonauts весьма необычным способом. Как известно, европейский релиз игры состоялся лишь в начале февраля. Так вот, если вы совсем недавно стали родителем мальчика, а оригинальное имя малышу до сих пор придумать не можете, то можете назвать его Ясоном — в честь главного героя Rise of the Argonauts, а Codemasters за это подарит вам возможность получать свою продукцию абсолютно бесплатно на протяжении года. Для этого нужно лишь выслать на ящик bringbackjason@codemasters.com копию свидетельства о рождении ребенка.

Новая онлайновая игра от Blizzard в разработке?

Ходят слухи, что Diablo 3 и StarCraft 2 — это не все проекты Blizzard, находящиеся на данный момент в разработке. На официальных форумах World of Warcraft появилось сообщение о том, что ведущий продюсер игры Джеффри Каплан покидает команду для того, чтобы в составе другого подразделения Blizzard приступить к работе над новым онлайновым продуктом. Что это за проект, мы пока не знаем.



Rise of the Argonauts



Call of Duty 4: Modern Warfare

Aliens отменяются

Сайт Kotaku опубликовал сообщение об отмене ролевой игры Aliens, созданием которой была занята Obsidian. Также известно, что закрытие проекта повлекло за собой увольнение двадцати сотрудников компании. Судьба проекта Aliens: Colonial Marines, разработкой которого занимается студия Gearbox, также остается под вопросом. Радует лишь то, что печальных официальных заявлений от Sega — издателя игры — пока не поступало.

Call of Duty 4 номинировали восемь раз

Британская академия кино и телевидения огласила номинантов для церемонии награждения British Academy Video Game Awards. В фаворитах оказался экшен Call of Duty 4: Modern Warfare, которому прочат награды аж в восьми номинациях. На втором месте разместился криминальный боевик GTA 4, "засветившийся" в семи номинациях, а третье оккупировала LittleBigPlanet, вышедшая эксклюзивно для PlayStation 3: она претендует на приз в шести категориях.

Риддик сбежит из тюрьмы 7 апреля

Atari наконец-то назвала дату выхода экшена The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Проект, разработкой которого занимается Starbreeze Studios, включает в себя оригинальную кампанию из Escape from Butcher Bay плюс дюжину новых миссий. Планируется, что игра окажется на прилавках магазинов 7 апреля. Atari еще не сообщила, состоится ли релиз одновременно на всех целевых платформах. Нам почему-то кажется, что владельцев персональных компьютеров вновь заставят подождать больше, чем консольщиков.

Онлайновая Need for Speed для Азии

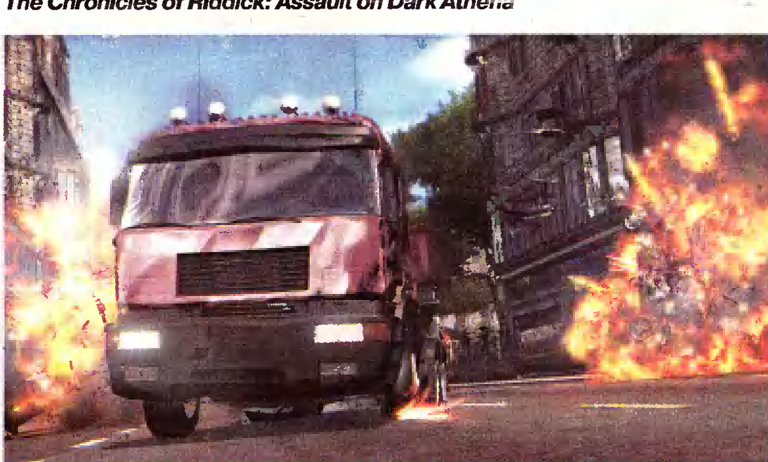
Electronic Arts решила провести дополнительную вербовку фанатов популярной серии Need for Speed на азиатском рынке. Совсем недавно медиа-гигант запустил сайт онлайновой игры Need for Speed: World Online именно для восточного региона. Новое ответвление культового сериала представляет собой бесплатную сетевую гонку, в основу экономики которой будут положены микротранзакции. Жители Тайваня приступят к изучению Need for Speed: World Online уже в начале июня. Когда игра стартует в Европе — пока неизвестно.

Скитания Wheelman еще не закончились

История о многострадальном экшене Wheelman приняла неожиданный оборот. Слухи о его переходе под крылышко Ubisoft подтвердились, но не полностью. Один из крупнейших издателей официально заявил о получении прав на продвижение и распространение игры в Северной и Южной Америке, Австралии, Новой Зеландии, Франции, Германии, Австрии, Швейцарии, Ирландии и Великобритании. Сам бренд по-прежнему принадлежит издательству Midway (дела у него идут, к слову, очень неважно), которое также сохранило за собой эксклюзивные права на распространение проекта в тех европейских странах, которые не попали в означенный выше список. Выхода Wheelman на территории Европы следует ожидать 27 марта. Игра появится на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena



Wheelman

И снова кризис

Представители студии Red Mile Entertainment недавно с горечью сообщили, что вверенных им нескольких сотен тысяч долларов хватит лишь до конца нынешнего месяца. Что делать потом, эти ребята не знают, но, по их утверждениям, на завершение разработок своих проектов требуется как минимум $10 миллионов. В противном случае все текущие проекты компании, среди которых значится игра по мотивам фильма Sin City, могут быть закрыты. Кризис никого не щадит.

BlizzCon будет еще больше

В Сети появились первые сведения о BlizzCon 2009. Мероприятие пройдет в Конференц-центре Анахайма 21-22 августа и станет, по словам представителей сайта Eurogamer, еще больше, чем в прошлом году.

В 2009-ом году для персональной выставки Blizzard выделят четыре просторных выставочных зала. Посетители, как всегда, смогут поучаствовать в киберспортивных соревнованиях, пообщаться с представителями Blizzard и сфотографироваться на память с полуобнаженными эльфиками. Что новенького приготовит Blizzard на этот раз — сложно предугадать. Лично мы ставим на громкий анонс новой MMORPG.

Первые подробности о Fallout 3: The Pitt

Британский журнал Official Xbox Magazine опубликовал первые сведения о дополнении The Pitt для Fallout 3. Как следует из названия, действия адд-она будут происходить в Питтсбурге. Игроки посетят подземелья, промышленное предприятие и, естественно, вышеназванный населенный пункт, разделенный на две части, в одной из которых живут рабы, а в другой, соответственно, рабовладельцы. Центральное место в дополнении будет выделено рейдерам. С ними можно будет как воевать, так и мирно общаться и выполнять порученные ими задания. Как и в случае с дополнением Operation Anchorage, за прохождение The Pitt вы получите в качестве награды специальное снаряжение, в том числе оружие ближнего боя под названием Auto Axe. Релиз Fallout 3: The Pitt назначен на нынешнюю весну.

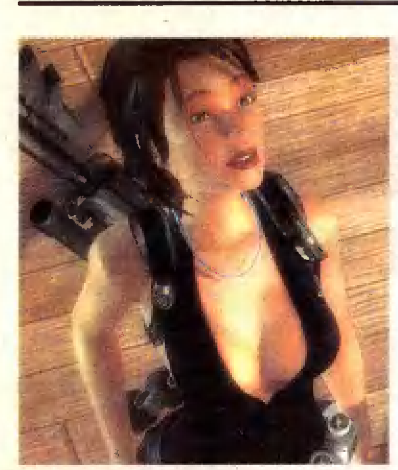
Fallout 3: The Pitt

Square Enix собирается купить Eidos

Слухи о желании японской компании Square Enix купить английское издательство Eidos наконец-то официально подтвердились. Японцы готовы выложить за издателя игр с участием Лары Крофт 84,3 миллиона фунтов — около 120 миллионов "американских президентов". Совет директоров Eidos дал согласие на обсуждение сделки с акционерами. В случае положительного решения Square Enix вместе с английской компанией получит права на издание проектов таких известных сериалов, как Thief, Deus Ex и Hitman.

Tomb Raider: Legend — официально и бесплатно

Сотрудники компании AWOMO, которая занимается цифровой дистрибуцией, предлагают всем желающим в течение целого месяца бесплатно поиграть в Tomb Raider: Legend. Для этого потенциальным



игрокам нужно лишь принять участие в бета-тесте их нового сервиса. AWOMO, как и Steam, создана для быстрого доступа к свежим проектам. Вместо нескольких часов на загрузку требуются считанные минуты: чтобы запустить проект, вовсе не обязательно ждать окончания его скачивания. Представитель администрации AWOMO Роджер Уолкден заявляет, что те пользователи, которые обладают сетевым подключением со скоростью 8 Мбит/с и выше, смогут поиграть в Tomb Raider: Legend уже через 11 минут после начала загрузки.

Джеймс Бонд взял отпуск

Издательство Activision заявило, что не планирует выпуск новой игры о Джеймсе Бонде в текущем году. Релиз нового эпизода интерактивной "бондианы" перенесен на 2010-ый. Изначально проект обещали отправить в магазины в конце сентября, но Activision не хочет создавать конкуренцию своему главному грядущему блокбастеру — Call of Duty: Modern Warfare 2. Издатели сетуют на то, что прошлогодний практически одновременный релиз Quantum of Solace: The Game и Call of Duty: World at War негативно сказался на продажах обеих игр. О качестве самих проектов почему-то при этом никто в Activision не вспомнил.

Новый Wolfenstein уже этим летом!

И вновь поговорим об Activision. На сей раз медиа-гигант внес поправки в дату выхода боевика Wolfenstein, над которым трудятся кудесники из Raven Software. Игра поступит в продажу летом, причем ее релиз состоится одновременно на всех целевых платформах — PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Перенос Wolfenstein на лето был довольно предсказуемым: аналитики уверены, что Activision просто пытается избавить игру от жанровых конкурентов, которые поступят в продажу весной и осенью.

Warhammer Online теряет подписчиков

Mythic, создавшая сетевую ролевую игру Warhammer Online: Age of Reckoning, провела плановое сокращение штата своих сотрудников. Из компании было уволено около сотни работников. Связано, впрочем, это не с "кризисными" явлениями, а с переходом на новый режим работы. Поскольку проект уже создан и теперь его нужно только поддерживать, необходимость в большом штате отпала. Mythic подчеркнула, что увольнения никак не скажутся на качестве технического обслуживания и подготовке грядущих дополнений. Между тем, дела у Warhammer Online идут не очень хорошо: от 800 тыс. пользователей, подключившихся к игре вскоре после ее премьеры, осталось лишь 300 тыс. По словам представителей Mythic, такое положение вещей их абсолютно устраивает.

Blizzard проигнорирует E3

Несмотря на возвращение выставки E3 к прежнему формату, многие компании по-прежнему предпочитают ее игнорировать. Например, Blizzard официально сообщила, что в этом году приехать на E3 не собирается. Причину решения разработчики не раскрывают. Возможно, они просто не хотят тратить время на подготовку к выставке с сомнительными перспективами. По мнению представителей Blizzard, им гораздо приятнее и полезнее уделить внимание разработке StarCraft 2 и Diablo 3. Да и BlizzCon никто не отменял.

Astrum Online говорит о своих успехах

Холдинг Astrum Online Entertainment в очередной раз решил похвастаться тем, что является лидером онлайнового рынка на постсоветском пространстве. Представители холдинга сообщили, что в начале февраля количество подписчиков в проектах Astrum Online уже превысило пятнадцатимиллионую отметку. При этом финансовый кризис пошел издателям онлайновых игр даже на пользу: за последние полгода количество пользователей выросло на 60%. Astrum говорит, что третья часть аудитории приходится на следующие проекты-лидеры: "Легенду: Наследие драконов" (более 2,5 миллиона регистраций), "Троецарствие" (более 1,5 миллиона пользователей) и Perfect World (около 700 тыс. игроков).

Разработка Faith and a .45 приостановлена

Руководитель студии Deadline Games Крис Моттс официально подтвердил, что разработка гангстерского экшена Faith and a .45 приостановлена. В настоящее время студия занимается проектом лишь на уровне переговоров. Причина заключается в поисках издателя. В конце января этого года сайт PS3 Attitude объяснил задержку разработки именно этой проблемой, однако сам Крис Моттс, отвечая на запрос издания Eurogamer, причиной приостановки работ над Faith and a .45 назвал чрезмерную занятость команды. В данный момент Deadline Games заканчивает работу над экшеном Watchmen: The End is Nigh.

"Аллоды Онлайн" готовятся к бета-тесту

Проект "Аллоды Онлайн" скоро распахнет свои серверные площадки для закрытого бета-тестирования: Nival Online официально объявила о его начале. Как скачать клиент и куда обращаться в случае технических проблем — обо всем этом участников уведомят специальным письмом. Обладатели ключей активации могут ввести код на официальном сайте, после чего они получат информацию о том, как скачать тестовый клиент "Аллодов Онлайн".



"Аллоды Онлайн"

Дан старт "Княжеским войнам"

Компания Nival Network официально объявила о запуске браузерной игры "Княжеские войны", разработанной болгарской студией XS Software. События игры развернутся в средневековом мире, где каждый желающий сможет стать князем собственной вотчины с развитой экономикой и агрессивной внешней политикой, создавать альянсы и развязывать кровопролитные войны. При этом в "Княжеские войны" можно будет играть не только дома, но и в метро или на лекциях: проект поддерживает смартфоны и коммуникаторы.



Quantum of Solace: The Game



Wolfenstein

АНОНСЫ

NASA взялась за игры

NASA, как известно, разрабатывает собственную MMOG под названием Astronaut: Moon, Mars and Beyond. Так вот, на сайте Big Download недавно были обнародованы первые подробности об этом проекте. Базируется он на именитом движке Unreal Engine 3, появится на свет в 2010-ом году, а его демо-версия будет доступна уже в 2009-ом. Обещаны всевозможные мини-игры, завязанные на управлении роботами и машинами. Пользователь сможет также поучаствовать в добыче гелия-3 — как это будет реализовано, пока неизвестно. В сюжете основная ставка сделана на раскрытие всей подноготной нелегкой жизни колонистов на поверхностях других планет.

Создатели Sublustrum хотят удивить нас еще разок

Phantomery Interactive, ответственная за выход очень необычного квеста Sublustrum, планирует и дальше гнуть свою линию, делая упор на необычные проекты. Совместно с CP Digital и кинокомпанией "Арт-Пикчерс" питерцы работают над психологическим квестом "Фобос: 1953", который является приквелом к российскому триллеру "Фобос", выходящему на экраны в мае этого года.

Разработчики обещают, что игрок сможет испытать на себе все разновидности фобий. Герои окажутся в ночном клубе, расположенном в бывшем военном бункере, и узнают зловещие подробности об экспериментах, которые проводили в нем в 50-х годах прошлого века. В продаже "Фобос: 1953" появится в мае — одновременно с выходом на экраны кинокартины.



Фобос: 1953

Insane 2 займутся россияне

Codemasters передала GFI, "Руссобит-М" и Targem Games лицензию на разработку и издание в СНГ внедорожного симулятора Insane 2. Игрокам предложат пять классов внедорожников, на которых можно будет прокатиться по двадцати просторным картам в любом из десяти режимов. Insane 2 также сможет похвастаться возможностью индивидуальной настройки машин, высокой интерактивностью мира и поддержкой мультиплеера. Игра выйдет в начале 2010-го года на PC и Xbox 360.

X3: Terran Conflict улучшится

Компания Egosoft скоро сделает очередной подарок любителям 4X-стратегий. Издатели из IGS Interactive недавно заявили, что подшефная им студия уже вовсю работает над улучшенной и дополненной версией своего последнего колосса — проектом X3: Terran Conflict 2.0 — The Aldrin Missions. Игра, которая ляжет на прилавки 7 апреля, будет распространяться как в розничных сетях, так и через широкоизвестный Steam. В списке улучшений значатся десятки новых миссий, кораблей и улучшенная графика. Фанаты должны остаться довольными.

Drakensang приносит прибыль

Противоречивые отзывы в профильной прессе не помешали ролевой игре Drakensang: The Dark Eye показать неплохие продажи. Издатели проекта сообщили, что студия Radon Labs уже работает над приквелом под названием Drakensang: The River of Time, релиз которого намечен на начало 2010-го года. Целевая платформа для The River of Time — наш с вами любимый PC.

Анонсирована Band of Brothers: Pacific

Команда Delirious Games, основанная еще три года назад, сделала анонс своего первого проекта. Игра под названием Band of Brothers: Pacific выйдет на PC и консолях во второй половине 2009-го года и будет представлять собой экшен от третьего лица. Создатели проекта обещают нестандартную структуру миссий, уникальную игровую механику и сильную эмоциональную связь между пользователем и его персонажем. Стандартный набор, чего сказать. Вся надежда на большой опыт сотрудников Delirious Games, ранее трудившихся на благо Looking Glass Studios, EA, Novalogic и Climax.

Дополнения для Left 4 Dead

Уже нынешней весной поклонники многопользовательского экшена Left 4 Dead получат много новых приятных "плюшек": Valve анонсировала дополнение L4D Survival Pack и редактор уровней. Дополнение будет распространяться методом цифровой дистрибуции и добавит в игру новый режим Survival, а также две кампании для режима Versus Mode. Для тех, кому скачать контент не позволит ширина Интернет-канала, появится специальное издание проекта Critic's Choice Edition, куда и войдет Survival-мод. Также Valve планирует вскоре выпустить обновление для популярного Source Software Development Kit, которое поможет всем полным креатива игрокам создавать собственные кампании для Left 4 Dead.

Анонсирована экономическая стратегия A-Train 8

Студия Artdink и компания Bluestone Interactive анонсировали экономическую стратегию A-Train 8. В ней нам отведется роль управляющего железнодорожной компанией, избранного на пост мэра. Главная цель игры — построить развитый населенный пункт с разветвленной инфраструктурой. Начинать придется с возведения железнодорожной станции и ведущих к ней дорог, а при построении транспортной сети нужно будет учитывать различные сезонные явления, способные повлиять на грузоперевозки. Для строительства самого города разработчики обещают предоставить широкий выбор зданий, включая такие ценные образцы, как Эйфелева башня и Биг-Бен. На момент выхода номера A-Train 8 уже будет на прилавках.

Игнатий Колыско



Drakensang: The River of Time



A-Train 8

«ЖЕЛЕЗНЫЕ» НОВОСТИ

Новый корпус для Xbox 360

Как известно, консоль Xbox 360 очень сильно греется и шумит: особенно это касается ранних моделей приставок от Microsoft. Так вот, для тех "счастливчиков", которые обладают первыми версиями "360-го ящика", креативно настроенные люди из QuietXbox.com собрали Ultra-Quiet Xbox 360. По сути, это обычная Xbox 360, только упакованная в продвинутый корпус Lian Li XB-01B, в котором установлен антивибрационный подвес для вентиляторов. Помимо этого, самый шумный элемент в консоли — привод — был укутан в специальный изолирующий материал, а "родные" кулеры полностью заменены на высококачественные аналоги от Scythe. На осуществление голубой мечты владельца шумной и греющейся Xbox 360 придется раскошелиться на 411-528 в зависимости от выбранного уровня оснащения.

Свежий nScreen от BenQ

BenQ представила на суд общественности компьютер класса "все в одном" под названием nScreen i91. Рабочая станция собрана в симпатичный корпус, сюда же прибавим дисплей с диагональю 18,5 дюйма. Характеристики машины следующие: процессор AMD Sempron 210U, 1 Гб оперативной памяти, винчестер на 160 Гб, веб-камера и кард-ридер. Решив придать своему детищу больше шарма, BenQ разместила круглый регулятор с зеленой подсветкой: он отвечает за управление громкостью звука и включение. Как сообщает производитель, энергопотребление новинки составит всего 30 Вт. Цена устройства — $520 для рынка США.



Latitude XT2 — удачный шаг Dell

Недавно анонсированный миниатюрный ноутбук Dell Latitude XT2 оказался на редкость удачным и практичным девайсом: устройство оснащено поворотным 12,1-дюймовым дисплеем с диодной подсветкой и поддержкой технологий multi-touch. Ноутбук использует новый процессор Intel Core 2 Duo ULV SU9400 на частоте 1,4 ГГц (на основе платформы Montevina) и будет продаваться по цене от $2400 (для рынка США) в зависимости от комплектации.

Новинки от LaCie

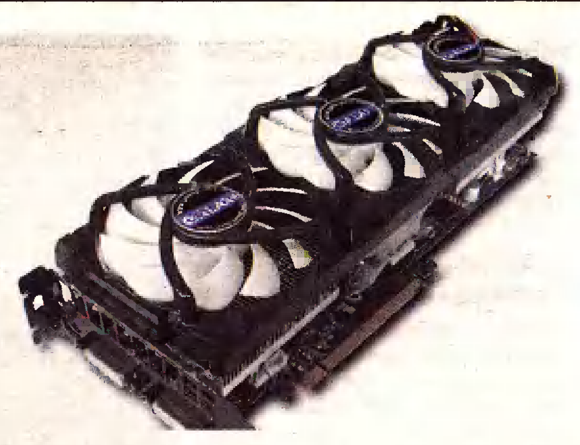
Диски формата Blu-ray начинают медленно, но верно набирать обороты. Вот и компания LaCie решила обновить популярную модель своего привода и представить универсальный внешний BR-"резак" серебристого цвета. Новинка умеет записывать однослойные и двухслойные "голубые диски" на скорости 8x. Устройство может подключаться к компьютеру с помощью FireWire или USB 2.0. Вместе с приводом LaCie выпустила черный стример LaCinema Black MAX — это устройство сможет передать фотографии, видео и музыку с компьютера на телевизор высокой четкости посредством интерфейсов Ethernet и Wi-Fi. В нагрузку к стримеру производитель сможет предложить винчестер объемом на 500 Гб или 1 Тб. Цена этих полезных вещиц пока неизвестна.





Трехкулерный монстр от Galaxy

Компания Galaxy Technology анонсировала новую графическую карту NVIDIA GeForce GTX 285 на базе созданного по 55-нанометровой технологии чипа GT200b с 240 потоковыми процессорами. В этой карточке система питания снабжена цифровым широтно-импульсным модулятором (Digital PWM). В видеоакселераторе реализована полноценная поддержка двойного BIOS и установлена трехвентиляторная (!) система активного воздушного охлаждения Accelero XTREME GTX 280 от Arctic Cooling. Видеокарта располагается на печатной плате синего цвета, использует шину PCI-Express 2.0 x16, укомплектована памятью GDDR3 объемом 1 Гб с 512-битной шиной и может похвастаться полноценной поддержкой API DirectX 10 и таких технологий, как NVIDIA CUDA, NVIDIA PhysX и NVIDIA SLI. На заднюю панель выведено три порта: два DVI и один HDMI.



Породистые "грызуны" идут в бой!

Microsoft недавно выпустила свой новый "хвостатый грызун" с необычной кличкой SideWinder X8 Mouse. Девайс поддерживает технологию BlueTrack, предназначенную для активного использования в играх. Как заверяют производители, продукт обладает высокой разрешающей способностью от 250 до 4000 точек на дюйм. Вышеупомянутая технология позволяет устройству работать на любых поверхностях. Подобное решение также используется в The Explorer Mouse и Explorer Mini Mouse. Ориентировочная стоимость манипулятора составляет около $100.

Вот вам дополнительный краткий список технических характеристик Microsoft SideWinder X8:

— беспроводная связь (2,4 ГГц);
— высокая скорость считывания (до 13 тысяч кадров в секунду);
— до 30 часов беспрерывной активной работы на одной зарядке;
— BlueTrack обеспечивает комфортную работу на большинстве поверхностей;
— 12 кнопок (7 программируемых).

Калифорнийцы играют мускулами

NVIDIA недавно разрешила выпустить Palit GeForce GTX 285 на основе собственного дизайна компании. Новинка получила массивный кулер с двумя крупными вентиляторами и тепловыми трубками. Видеокарты будут работать на частоте 648/2500 МГц для ядра и памяти соответственно и смогут похвастаться поддержкой всех фирменных технологий NVIDIA. На рынке появятся модели с 1 и 2 Гб памяти. Цена модификаций пока неизвестна, но она не должна сильно превысить стоимость оригинальных GeForce GTX 285.



260GTX с 1792 Мб памяти

Компания MSI собирается представить модель N260GTX Lightning. Видеокарта обладает двухслотовым кулером с двумя вентиляторами и пятью тепловыми трубками. В комплекте поставляется планка для увеличения рабочих частот. Объем видеопамяти составит 1792 Мб. Конечно, получить все "плюшки" от увеличенного блока DDR3 подобная видеокарта не сможет: ей просто не по силам справиться с новыми играми в самых высоких разрешениях с максимальными настройками качества.



Старая новая 9800GTX+

3 марта состоялась премьера первой переименованной видеокарты GeForce GTS 250. NVIDIA, как известно, решила подстроить все названия своих продуктов под новую схему обозначений, представленную с выходом GeForce GTX 260/280. За новым названием скрывается обычная GeForce 9800GTX+ с идентичными частотами и техническими характеристиками. Хорошо, что, помимо изменения маркировки, NVIDIA подарила карточке менее длинный и более дешевый текстолит, а также другую систему охлаждения. С карты исчез разъем для 3-Way SLI. NVIDIA очень надеется на низкую цену обновленной модели: видеокарта с 512 Мб памяти будет продаваться за $130.

Обновленная PSP — уже скоро?



Тем временем Сеть уже полнится слухами о новой PlayStation Portable (PSP 4000). По данным VG247, новая консоль по своему дизайну больше всего напоминает телефон-слайдер: взгляните на сопутствующий скриншот. PSP 4000 будет представлять собой не столько PSP2, сколько абсолютно новый продукт с другим внешним видом. Информацию поверенные лица вроде как получили из надежных анонимных источников.

О консоли в последнее время очень много говорят, но официально ничего толком до сих пор не заявляли. Все надеются, что анонс продукта пройдет на GDC или E3 в этом году. Ранее поступали слухи о том, что релиз PSP 4000 состоится в декабре 2009-го года. Информация уже была позже подтверждена в западной прессе. Похоже, в скором времени нам удастся увидеть продукт воочию.

Что подарить любимой девушке?



Близится 8 марта — и мы, как и в случае с 14 февраля, советуем вам при наличии необходимых денежных ресурсов и желания подарить своей девушке что-нибудь экзотическое из мира IT. Сией вещицей на этот раз окажется PSP сиреневого цвета. PSP с экзотического цвета окраской будет входить в состав Hannah Montana PSP Entertainment Pack, который должен привлечь внимание представительниц слабого пола, а именно поклонниц творчества Ханны Монтаны (она же Мили Сайрус). Кроме игры Hannah Montana от Disney Interactive, вы также получите сериал Hannah Montana на UMD, двухгигабайтную карту Memory Stick Pro Duo и наклейки. Стоит такая вещица около $200. Правда, пока она дойдет до нашей страны, 8 марта давно закончится, да и стоить "гламурная" PSP наверняка будет дороже своих обычных соплеменниц.



Не лишним будет здесь вспомнить об анонсе трех новых расцветок Nintendo DSi (см. иллюстрацию). К сожалению, эти милашки пока доступны только в Японии с марта 2009 года по розничной цене в ¥18900.

Sony хвастается успехами



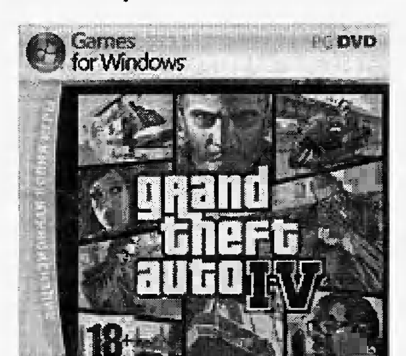
Компания Sony сообщила о продаже пятидесятимиллионного экземпляра портативной игровой приставки PlayStation Portable. Данной отметки продажи достигли в январе сего года; консоль, напомним, была запущена еще в 2004-ом году. Разработчикам игр удалось продать порядка 200 миллионов копий своих больших и маленьких шедевров из порядка двух тысяч наименований. Но Sony рано расслабляться: Nintendo DS почти за тот же срок разошлась тиражом свыше 96 миллионов экземпляров.

Игнатий Колыско

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Grand Theft Auto IV

Название локализации: *Grand Theft Auto IV*
Разработчик: *Rockstar North, Rockstar Toronto*
Локализатор/издатель: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*



Выход третьей части Grand Theft Auto стал символом перемен в мире виртуальных развлечений — и этого, пожалуй, никто не скроет. С ее появлением мы узнали, что такое игровой мир, который живет по привычным для всех нас современным законам. Приближение виртуальности к реальности — вот какой была главная цель Rockstar North. Ей компания осталась верна и по сей день. Очередной свой шаг девелоперы запланировали поистине громадный, уже не ограничивающийся интегрированием в действо мотоциклов и велосипедов, как то было в GTA: Vice City и GTA: San Andreas. С момента официального анонса четвертой части мир замер в ожидании игры, которая должна была не только перевернуть все представления о серии GTA, но и вознести уровень реализма под самый его сегодняшний потолок. Окончилась грандиозная эпопея по ожиданию сего чуда выходом его консольной версии, а с освоением проектом PC-платформы стало ясно, что запланированный переворот провалился.

GTA 4 — это шикарная замена подряхлевшей за четыре года GTA 3, только и всего. Все новшества являются лишь плодами следования новомодным тенденциям: славянская культура, ультрасовременные графические технологии и, естественно, повышение уровня реализма. Хоть все это в совокупности и дало стопроцентный хит, глобальное реформирование в этот раз не состоялось: самокопирование не есть способ свершить революцию.

Если кто-то все еще не опробовал мультиплеер в GTA 4, то у него появилось веское основание это сделать, ведь на прилавках лежит русская версия игры от "1С". В папке с установленным приложением можно обнаружить целых пять PDF-файлов. Из них три являются руководствами пользователя: по самой GTA 4, ее мультиплееру и встроенной опции по созданию видеоклипов в игре Video Editor. Еще один содержит карту дорог Либерти-Сити, отлично оформленную, но испорченную мелкими шрифтами. Завершает программу по ознакомлению с GTA 4 малюсенький "буклетик", в котором ценного немного, разве что информация о сервисе Rockstar Social Club да инструкция к пользовательскому радио Indepence FM. Удобство и дизайн всех мануалов нареканий не вызывают, но общий хаос из-за разбивки материала на пять кусков несколько раздражает: объединение в одно большое руководство пришлось бы как нельзя кстати. Что касается перевода, то он выполнен только по отношению к английским субтитрам и всем остальным надписям в игре, однако к проделанной работе претензий нет. С вопросом озвучки разобрались быстро: решили довольствоваться оригинальной. Правда, тут "1С" можно понять: в GTA 4 очень хрупкая атмосфера, и замени толмачи голоса героев — она исказилась бы в миг.

Локализация также попыталась немного сгладить неприятную ситуацию с кривейшим портом игры на PC, снабдившись патчем от Rockstar версии 1.0.0.1. Гораздо большую ценность представляет опоздавшая к релизу издания "заплатка" 1.0.1.1, которая добавляет в игру новые настройки графики, придающие хоть какую-то гибкость оптимизации игры под конкретную систему.

В целом GTA 4 от "1С" — однозначный must buy, ведь с ее помощью можно вкусить все прелести онлайнового исследования "города возможностей" одной из лучших игр прошлого года. Для активации лицензионной копии Grand Theft Auto IV от "1С" требуется интернет-соединение.

Оценка игры: 9.0
Оценка локализации: 7.0

Lightray

For Liberty!

Название локализации: *Венгерский гамбит*
Разработчик: *Hussar Games*
Локализатор/издатель: *Snowball Studios / 1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*

В наше время стратегии вроде For Liberty! обречены ютиться на задворках игрового рынка. 2D-графика, спокойный, размеренный геймплей, юниты, смахивающие на фишки из настолок середины 90-х, — а в целом унылое недоразумение, способное увлечь разве что ностальгирующего поклонника пошаговых стратегий. Однако даже такое убожество имеет право на качественную локализацию — и хорошо, что "1С" прекрасно помнит об этом.



Первый сюрприз поджидает нас в папке Manual. Помимо пачки скриншотов, здесь обретается девятистраничное руководство, оформленное в виде нескольких файлов формата html. Странно: чем локализаторов не устроил традиционный для мануалов PDF? Но беспокоиться не о чем, ведь для того, чтобы прочесть руководство пользователя, в данном случае Интернет не потребуется. Неудобно лишь, что приходится постоянно скакать от страницы к странице по разным файлам.

А вот сам мануал получился знатный. Руководство знакомит нас с основами управления и дает полезные советы по тактике игры, радует пространными рассказами о характеристиках юнитов, для наглядности подкрепляет суховатые тексты красочными скриншотами — однако это еще не все. На девятой странице можно обнаружить замечательнейший рассказ о военных конфликтах, отраженных в игре: национально-освободительной войне в Венгрии 1703-1711 гг. и войне за Независимость США 1775-1783 гг. Здесь же размещаются описания игровых юнитов.

Наглядевшись на красоты руководства, переходим к самому проекту. Как и в других подобных стратегиях, текста в For Liberty! — вагон и маленькая тележка. Зато устной речи нет вообще: битвы и походы сопровождаются лишь бравурной музыкой и шумовыми эффектами вроде выстрелов да топота сапог. Так что об озвучке у локализаторов голова не болела, основное внимание требовалось сконцентрировать на русификации текстов. И толмачи из "1С" с работой справились на "отлично": многочисленные всплывающие окошки ни разу не разочаруют вас ошибками или опечатками. Разве что шрифт немного мелковат, но читать все равно можно, глаза особенно не напрягая.

В итоге, имеем очень хорошую локализацию невзрачной игры третьего эшелона. Вряд ли русификация спасет "Венгерский гамбит" от забвения, однако совесть переводчиков "1С" может спать спокойно: локализаторы проделали отличную работу.

Оценка игры: 4.0
Оценка локализации: 9.5

AlexS

НОВОСТИ КИНО

● Как говорили древние греки, "так проходит слава мира". В ночь на 23 февраля, когда вы, дорогие читатели, безмятежно предавались чарам Орфея, на другом полушарии Земли случилось наиболее ожидаемое всей мировой кинообщественностью событие: в Голливуде прошла **81** по счету **церемония награждения премии "Оскар"**. В этом году ее ведущим стал актер Хью Джекман ("Престиж", "Австралия"), существенно разбавивший своими презабавными песнями и плясками чопорно-пафосную трехчасовую церемонию. Но вернемся к нашим баранам. Итак, "очень индийская мелодрама" английского режиссера **Денни Бойла "Миллионер из трущоб"**, как это и предрекал сонм кинокритиков, стала **лучшим фильмом 2008 года**, отхватив еще семь "Оскаров", в том числе в номинациях за лучшего режиссера, лучший адаптированный сценарий и лучшую операторскую работу. Главного же конкурента болливудской лав-стори — многострадальную экранизацию рассказа Скота Фитцджеральда **"Загадочная история Бенджамина Баттона" Дэвида Финчера** — академики приняли весьма прохладно, отрядив ленте всего лишь три награды — и то исключительно по техническим моментам: "Лучший грим", "Лучшие спецэффекты" и "Лучшие декорации". Всенародно любимому **"Темному рыцарю" Кристофера Нолана** досталась награда за лучший монтаж звука, а за исполнение роли психованного гения-анархиста Джокера **Хит Леджер** был посмертно награжден "Оскаром" за лучшую мужскую роль второго плана, которого на сцену вышел забрать его отец — Ким Леджер. Остальные награды распределились следующим образом: лучшим актером был признан Шон Пенн за сыгранного им гей-политика Харви Милка в одноименной драме Гаса Ван Сента, Кейт Уинслет получила награду "Лучшая женская роль" в фильме Стивена Долдри "Чтец", Пенелопе Крус вручили ее первого "Оскара" за лучшую женскую роль второго плана в новом фильме Вуди Аллена "Вики Кристина Барселона". Ну а **лучшим анимационным фильмом** была признана история о всепоглощающей любви двух роботов **"ВАЛЛ-И"** от студии Pixar.

● Хорошие новости приходят из-за Атлантики. Как стало известно, в актерскую обойму нового проекта **Сильвестра Сталлоне "Невозмутимые" (The Expendables)** влился все еще действующий губернатор штата Калифорния — **Арнольд Шварценеггер.** И хоть роль Арни ограничится лишь небольшим камео, от такого "сюрприза", думается, будут в восторге поголовно все киноманы. Также к "мясорубке" Слая добавилась еще тройка актеров: Микки Рурк, отыгравший недавно в спортивной драме "Рестлер", Бен Кингсли ("Дом из песка и тумана", "Элегия") и Эрик Робертс ("Темный рыцарь", "DoA: Живым или мертвым"). Кастинг ленты перешел в заключительную фазу — съемки должны начаться уже в первой декаде марта.

● Гиканутые любители вселенной неизбежного Судного дня и **"Терминатора"** в частности рвут от счастья на себе футболки с изображением любимой франшизы: похоже, **Линда Хэмилтон** таки поучаствует в проекте МакДжи. Голос Сары Коннор станет закадровым рассказчиком всех происходящих по ходу действия событий. Также на данный момент уточняется, какой ограничительный рейтинг получит картина, плюс вопрос, в каком виде Арни мелькнет в ленте. После окончания монтажа звуковой дорожки ленты "Терминатор" ровнехонько 4 июня на ваших глазах вновь предпримет попытку уничтожить Джона Коннора. Место битвы неизменно — ближайшие кинотеатры.

● Экономический кризис размеренно "убивает" бесполезных и даже вредных для кинопрома режиссеров. Вот и карьера неугомонного работника трешевой нивы **Уве Болла**, кстати, недавно получившего новую "Золотую малину" за худший вклад в мировой кинематограф, может накрыться медным тазом. Но герр Болл не сдается: для своей ленты **Blackout** он организовал сайт, зарегистрировавшись на котором и внеся сумму в 49 долларов можно стать потенциальным сопродюсером проекта, получив при этом, кроме морального удовлетворения, специальное издание DVD с будущим фильмом, а также путевку на съемочную площадку. Голь на выдумки хитра, однако, если до 31 марта не удастся насобирать необходимую сумму в 18,5 млн. у.е., режиссеру придется снять малобюджетный фильм.

● Похоже, в **"Железном человеке 2"** снова произошли кадровые изменения. На роль Наташи "Черной вдовы" Романовой вместо Эмили Блант, выбывшей из проекта в связи с условиями контракта, скорее всего, будет утверждена актриса **Скарлетт Йоханссон** ("Мститель", "Вики Кристина Барселона"). Пока официальных заявлений не поступало, так что участие Блант в проекте еще вполне может возобновиться.

● Новый герой комиксов почтит своей персоной большой экран. Режиссер **Мартин Кэмпбелл** выразил желание экранизировать одно из детищ **DC Comics** — приключения **Зеленого Фонаря**. Над историей героя, обладающего невиданной мощью из-за магического кольца, сейчас трудятся аж три сценариста: Грег Берланти, Марк Гуггенхейм и Майкл Грин ("Герои"). Сам же режиссер сейчас занят подготовкой к началу съемок ремейка Хичкока "Птицы", так что руки до "Зеленого Фонаря" в ближайшее время у него навряд ли дойдут.

● Голливуд продолжает с упорством искать панацею от дефицита идей в перезагрузке культовых лент не столь далекого прошлого. Так, культовой фэнтези-сказке **Вольфганга Петерсена "Бесконечная история"** с подачи **Warner Bros.** и при участии киностудий **Appian Way** и **Kennedy/Marshall Co.** в скором времени суждено будет "ремейкнуться". Пока известно лишь то, что продюсировать ленту будет **Дитер Гейсслер**, работавший над оригиналом. А знаменитый боевик **Пола Верховена "Вспомнить все"** продюсер **Нил Х. Мориц** хочет подвергнуть переосмыслению и также переснять на своей студии **Original Films.** Что же именно ляжет в основу фильма — предыдущая лента или же рассказ Филипа Дика "Мы вам все припомним", Мориц предпочел не разглашать.

● Китайский режиссер **Джингл Ма** приступил к съемкам фильма о национальной героине **Мулан.** На главные роли в будущей исторической драме уже назначены **Вики Жао** ("Убойный футбол") и **Кун Чен**, а также юная актриса **Джиао Ксу** ("Седьмой"). По уверениям самого режиссера, лента расскажет более подробную и целостную историю женщины-воина, храбро сражавшейся с армией гуннов, нежели чем в одноименном диснеевском мультфильме. Ловим на слове.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик
УЖЕ ВЫШЛИ				
Ил-2 Штурмовик: Чужое небо	Авиасимулятор, дополнение	(н/д)	1С	Александр Тимошков
Герои Мальгримии 2: Победить дракона	Пошаговая стратегия (TBS)	(н/д)	1С	АльфаКласс
F.E.A.R. 2: Project Origin	Экшен от первого лица (FPS)	12200 MB	Warner Bros. Interactive Entertainment/Новый Диск	Monolith Productions
X-Blades	Экшен от третьего лица (TPA)	840 MB	SouthPeak Games / 1С	Gaijin Entertainment
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция "Валькирия"	Приключение	(н/д)	Акелла	SPLine Games
ShellShock 2: Blood Trails	Экшен от первого лица (FPS)	4600 MB	Eidos Interactive / Новый Диск	Rebellion
Возвращение мушкетеров	Экшен от третьего лица (TPA)	(н/д)	Акелла	IceHill Entertainment
Вторая мировая. Освобождение Белоруссии	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	(н/д)	1С	1С
Даша Васильева. Личное дело женщины-кошки	Квест	(н/д)	Акелла	CreativeDream Studio
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	7300 MB	THQ / Бука	Relic Entertainment
Drakensang: The Dark Eye	Ролевая игра (RPG)	4050 MB	ValuSoft / Новый Диск	Radon Labs
Tom Clancy's EndWar	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	7300 MB	Ubisoft Entertainment /GFI, Руссобит-М	Ubisoft Shanghai
Darkfall Online	MMORPG	(н/д)	Aventurine	Razorwax
Сердце вечности	Ролевая игра (RPG)	(н/д)	Новый Диск	Ukrainian Development Company
Empire: Total War	Пошаговая стратегия / стратегия в режиме реального времени (RTS/TBS)	(н/д)	Sega / Софт Клаб	The Creative Assembly
NecroVisioN	Экшен от первого лица (FPS)	6000 MB	505 Games / 1С	The Farm 51
A-Train 8	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	Bluestone Interactive	Artdink
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ				
Grand Ages: Rome	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	6 марта	Kalypso Media	Haemimont Games
Merchants of Brooklyn	Экшен от первого лица (FPS)	17 марта	Paleo Entertainment	Paleo Entertainment
Spore: Galactic Adventures	Аркада, ролевая игра (RPG), стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	17 марта	Electronic Arts	Maxis
Runes of Magic	MMORPG	19 марта	Frogster Interactive Pictures / GFI, Руссобит-М	Runewaker Entertainment
BattleForge	Онлайновая стратегия в режиме реального времени	24 марта	Electronic Arts	EA Phenomic
The Last Remnant	Ролевая игра (RPG)	20 марта	Square Enix	Square Enix
Wheelman	Экшен от третьего лица (TPA)	24 марта	Ubisoft Entertainment, Midway Games / Новый Диск	Midway Studios Newcastle, Tigon Studios
Wanted: Weapons of Fate	Экшен от третьего лица (TPA)	24 марта	Warner Bros. Interactive Entertainment	GRIN

НАША ПОЧТА

Привет, уважаемые читатели. За февраль набралось на редкость много тем для обсуждения, однако мне хочется поднять еще одну. Давно замечено, что продолжительность средней игры из года в год становится все меньше. Для экшена ныне норма 10 часов геймплея, для ролевой игры — 40. Стратегии, в которые раньше можно было играть бесконечно, сегодня предлагают все меньше сценариев и ориентируются, в основном, на кампании. Вместе с тем, все короче становится период популярности игры. Вчера все говорили про Assassin's Creed, сегодня про эту игру почти не вспоминают. Есть ведь Prince of Persia и Mirror's Edge. По этой причине становятся ненужными гайды, неинтересно выдумывать необычные или оптимальные способы прохождения. Всегда интересно придумывать ограничения самому: пройти игру как можно быстрее, с минимальным числом убийств, не пользуясь некоторыми видами оружия или вообще без оружия. Возможно, именно попытки посмотреть на игру с необычной стороны позволяли нам лучше погрузиться в виртуальный мир, увидеть игру более глубокой. Делясь друг с другом опытом "экстремального" прохождения, мы получали дополнительное удовольствие от превосходства над прочими игроками (я — "отец" Fallout!) и создавали сообщества фанатов.

Что заставляет нас сегодня видеть в игре лишь то, что суют в глаза разработчик? Мы хотим оставить время на другую игру или боимся увидеть плохо спрятанные недоработки? А может, просто все хардкорщики мигрировали на онлайн-сервера киберспортивных и массовых многопользовательских игр? Сингл переходит к тем, кого раньше пренебрежительно звали казуалами, — к игрокам, не признающим сложностей при прохождении, не принимающим от игры вызова, требующим лишь зрелищности и драйва сразу и на все деньги. И вот, игра постепенно превращается в минутный взрыв спецэффектов, звука и стильных картинок. Она не смеет отнимать ваше время и вынуждена по вашему требованию подавать на блюде весь запас деликатесов.

Хотим ли мы сохранять такой порядок вещей? Как обычно, молчание будет знаком согласия. А для слов несогласия мой почтовый ящик всегда открыт. Теперь же пора обсудить массу других актуальных тем.



yozas_gubka

Вітаю, шаноўнае спадарства!

Привет, уважаемый читатель!

Па ўсяму бачна, што ў чытачоў вашае газеты выпрацаваўся адмысловы эпісталярны стыль, пад умоўнай назвай "ліст у ВР". Карацей, рэспандэнт у сваім лісце спачатку ў высокіх танах хваліць газету, пасля, каб не было так да гідасці салодка, трохі пагорквае пілюлю крытыкай напаўнення газеты ("вярніце РЧ", "скараціце кіно", "ня тую адзнаку паставілі"), а напрыканцы, хутчэй за ўсё ў пастскрыптуме, выказвае думку, дзеля выказвання якой, уласна, гэты ліст і напісаў. У паштальёнаў, адпаведна, выпрацаваўся стыль адказаў на такія "лісты ў ВР". То бок, яны, гэтыя злодзеі-паштальёны, бязлітасна ўторкваюць пасярод ліста свае рэплікі, дзе з'едліва кпяць з небаракі-чытача, растлумачваючы таму, хто тут мае рацыю, а хто не.

Не один злодей-почтальон придумал этот стиль. Наоборот, почтальону больше нравятся необычные письма, которые позволяют проявить юмор, знания или просто предложить интересную точку зрения. Понятное дело, нередко это выглядит как издевательство, но я считаю, что автор письма ждет от меня чего-то большего, чем ответ "согласен" или "поддерживаю".

Ня ведаю, як паважанаму спадару Анурыэлю, а мне б хацелася парушыць гэтую сталую традыцыю і напісаць свой ліст у "ВР" зусім іншым стылем. Перадусім, пачаць з крытыкі. За дзевяць гадоў існавання "ВР" я ня бачыў у вашай газеце аніводнага абзацу, аніводнага радочку на роднай мове. І як, скажыце калі ласка, пасля гэтага вас можна хваліць?

Мы не просим похвалы. Понимаю причину Вашей жалобы, но не случайно в нашей газете не публикуются материалы на белорусском языке. Дело в том, что "ВР" зарегистрирована как русскоязычное издание, поэтому публикация статей на белорусском языке связана с большими проблемами. Это письмо — исключение, которые мы не сможем часто себе позволять.

Але ж не хвалюйцеся. Сёння я не збіраюся абуджаць у вашых сэрцах нацыянальныя пачуцці. Я ж ўсё разумею і нават пабуду трошкі "адвакатам д'ябла", то бок выкажу некалькі меркаванняў у вашу абарону. Вядома, "ВР" выданне адмысловае, так бы мовіць, спецыфічнае, накіраванае на пэўную аўдыторыю і пэўную інфармацыйную нішу. "ВР" — гэта перадусім гульні. А так сталася, што на прасторы былога СССР у гэтай плыні вядуць рэй расейскія інфармацыйныя выданні, расейскія лакалізатары, выдаўцы і распрацоўшчыкі гульняў, дый чаго там, расейскія піраты з іх "русефекацыямі". А калі ўвесь рынак займае расейскамоўная прадукцыя, то натуральна, што і ўсе навіны, агляды і прэв'ю ў беларускім гульнявым выданні друкуюцца на расейскай мове. Калі я летась быў ва Украіне, то і там ня бачыў ніякіх гульнявых выданняў напісаных па-украінску, ня кажучы ужо пра украінскія лакалізацыі гульняў. Там ніхто гэтым таксама не займаецца, нават украінскія распрацоўшчыкі не выпускаюць украінскамоўных версіяў сваіх гульняў (насамрэч, было б цікава пагуляць у С.Т.А.Л.К.Е.Р.а на украінскай мове).

Вот это сделать совсем не сложно. Скачиваем "украинизатор" отсюда: http://files.gsc-game.com/stk-patches/stk-patch-ukr.exe. Разумеется, существование этого переводчика не опровергает слов автора письма, потому что это, наверное, единственное исключение из правила.

А калі такое адбываецца ў краіне с адной дзяржаўнай мовай, то што ўжо можна казаць пра нашу Беларусь. Да таго ж, як вы неяк казалі, частка тыражу газеты ідзе ў Расею, а там ня шмат тых хто ў школе вывучаў беларускую мову. Дый увогуле, праблемамі мовы павінны займацца спецыялізаваныя выданні, "ЛіМ" які-небудзь, ці "Наша слова", а "ВР" займаецца гульнямі і гэта сур'ёзная справа. Вось такія разважанні аб месцы беларускай мовы на старонках "ВР". Ня быў бы я на вашым баку, то меў бы штось на іх адказаць. Але ня буду гэтага рабіць нават з нагоды міжнароднага дня роднай мовы (21 лютага). Абмяжуюся толькі эстэтычным бокам гэтае справы. На маю думку, агляд якой-кольвечы гульні, напісаны на беларускай мове, выглядаў бы, прынамсі, арыгінальна. А калі б аўтар падышоў да напісання з душой, то і артыкул, безумоўна, атрымаўся б змястоўным і цікавым, ня горшым за расейскамоўны. Такі артыкул толькі б упрыгожыў вашую газету. Таму, як мне здаецца, вам варта ўзяць гэтую акалічнасць на ўвагу і пры жаданні правесці такі вось моўны эксперымент.

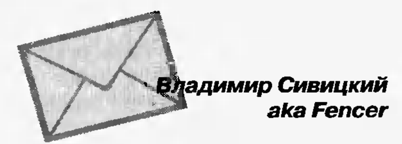
Многие из наших авторов согласились бы поучаствовать в таком эксперименте, но, как я писал выше, с юридической точки зрения это невозможно. Хотя, безусловно, увидеть хотя бы часть игрового мира на родном языке любому белорусу было бы очень приятно. В связи с этим интересны попытки перевести известные игры (например, Oblivion) на белорусский язык. К сожалению, готовый результат этих попыток увидеть и услышать так и не довелось.

Напрыканцы, усё ж не стрымаюся ад настальгічных сантыментаў. Перабраў запаветны стос паперы. Аказваецца, самы стары нумар "ВР", што ў мяне ёсць, гэта восьмы за жнівень 2000 году. Цяжка ўявіць, колькі часу прайшло з тых часоў. У мяне тады і кампутара ня было, але ж, глядзі ты, купляў вашую газету. Было ж нешта прываблівае, што прымушала мяне штомесяц выдаткоўваць на "ВР" грошы. Выдаткоўваю я іх і зараз. Значыцца гэтае "нешта", што б вы не рабілі, пакуль ня знікла.

Вспоминается Железный дровосек, которому по очереди сменили все части тела, но его душа и чувства остались человеческими.

Усё, бывайце!
Ваш, yozas_gubka.

Спасибо за хорошее письмо и интересную тему.



Владимир Сивицкий
aka Fencer

Письмо посвящено недавнему выпуску ток-шоу "Выбор", в котором решили обсудить, стоит ли ограничивать распространение компьютерных игр. "Виртуалку" представлял я. Зрительское голосование показало, что ограничения нам не нужны.

Уважаемый Anuriel! В передаче "Выбор" Вы честно сражались за геймерскую братию, хотя были в одиночестве. Ведь нельзя всерьез профессионального компьютерного игрока отнести к простым геймерам — это все равно, что сравнивать автолюбителя с гонщиком Формулы-1. Издатели, продавцы и т.д. тоже не в счет — у них своя ниша и свои интересы в ней, хотя они были хороши! Сам факт, что такая беседа состоялась на TV и Вы принимали в ней участие, уже примечателен. Думаю, что это только начало широкого обсуждения проблемы компьютерных игр. Именно поэтому позволю себе несколько рекомендаций для будущих дискуссий.

Приведу несколько фактов, которые в чем-то подтвердят, а в чем-то скорректируют вашу точку зрения. Интерес к компьютерным играм поднимает не ТВ, а государство. С прошлого года в Беларуси разрабатывается государственная экспертиза компьютерных игр — наш аналог ESRB. Разумеется, тут же встает вопрос: признает ли общество необходимость введения возрастных ограничений? В "НП" мы не раз говорили о том, что такие ограничения нужны, однако следует понимать, что экспертиза, проведенная не профессионалами, хуже никакой. Используя вашу аналогию, кому поручить разработку правил дорожного движения: гонщикам Формулы-1 или людям, которые и водить-то не умеют? Как вы могли наблюдать, в такой ситуации большинство предпочитают вообще обходиться без правил.

Думаю, Вам будет любопытно узнать, что Федерацию Компьютерного Спорта представлял Николай КЛАСТЕР Ковалевский — один из первых авторов нашей газеты, фактически один из ее отцов-основателей.

Теперь буду рад услышать ваши комментарии.

Во-первых, в результатах голосования, по всей вероятности, не была отражена позиция геймеров: передача не для той аудитории, не в то время и т.д. Если бы даже половина Ваших читателей (учитывая тираж газеты в 30 тыс.) высказались — счет был бы другим. Но принципиально то, что многие геймеры не высказались: они, скорее всего, в это время играли, и им было все равно, что там обсуждается. И это — главный показатель ситуации: "ИГРАМ — БЫТЬ". Так было с КВН, музыкальными течениями разных поколений, карате и т.д.

Геймеры вообще любят ТВ не больше, чем домохозяйки — нашу газету. Вы ведь понимаете, что телевидение интересуется не столько будущим игр, сколько собственными перспективами в условиях, когда игры получат всеобщее признание.

Во-вторых, Вам не удалось разрушить несколько вполне очевидных намеков ведущего на то, что геймеры — это представители NEXT-поколения. Уже есть немало примеров (да и научных исследований), как игры способствуют развитию личности. Если принять этот факт, то проблема предстанет в другом ракурсе: как эффективнее использовать игры для обучения, воспитания и развития.

NEXT-поколение — это часть геймерства, а не наоборот. Да, игры учат и развивают, но не только в этом заключается их задача. Нужно понимать, что не рекламой игр мы занимаемся, а определяем место игр в нашем мире. Сегодня обозреватели и продавцы оценивают продукт по критериям "круто — не круто", но по каким критериям завтра чиновники будут сертифицировать игры? Только с позиции "учит — не учит"? Вот F.E.A.R. 2 ничему не учит — значит, продажу разрешить нельзя? Так оно будет, если мы смешаем понятия "геймер" и "молодежь".

В-третьих, хотя прозвучала проблема ответственности родителей, не прозвучало призыва родителей к пониманию причин, почему дети играют — а ведь именно в этом корень проблемы. У В.С. Высоцкого есть строки о том, что "детям вечно в досаду их возраст и быт", а игра — возможность реализовать свой потенциал. Фанатизм в игре — показатель ограниченности возможностей в реальной жизни, часто даже неосознаваемой.

Абсолютно верно. Из парня, который в 18 лет подчиняется приказам матери, настоящий мужчина не вырастет. Это каждое должен признать, что в деле воспитания детей авторитетность моего мнения сомнительна.

В-четвертых, проблема зависимости — не в объекте (т.е. игре), а в субъекте (т.е. человеке). Во всех видах зависимости есть примеры мгновенного формирования (стал алкоголиком после первой в жизни рюмки) и наоборот — большой устойчивости. Объективная диагностика индивидуальных особенностей личности (например, школьным психологом) может существенно снизить риск игровой зависимости, но пока нет ни таких методов, ни специалистов — это отдельная профессиональная тема, которую я уже пробовал поднимать (будет желание — обсудим отдельно).

Желание обсуждать есть всегда. В "НП" мы наблюдаем также случаи чудесного исцеления от зависимости, когда игры надоедают людям до отвращения. Поэтому проблема, как мне видится, заключается не в самой зависимости, а в стереотипном мышлении. Обывателям нравится цепочка ассоциаций "игра — увлечение — зависимость — наркомания — болезнь".

Я понимаю, что давать советы сидя дома гораздо легче, чем стоять в студии в прямом эфире.

Поэтому большое спасибо от лица геймеров (и от себя лично) за стойкость позиции и уравновешенность в аргументах. Помоему, Лао-цзы говорил, что иногда "можно просто подождать на берегу, пока мимо проплывет труп твоего врага" :-)

Именно так оно и происходит. Ни с кем особо не спорим, ничего не доказываем, а уважают нас, геймеров, с каждым годом все больше и больше. И это правильно: взявшись доказывать, что являешься нормальным человеком, заранее ставишь себя в проигрышную позицию.

С уважением, Владимир Сивицкий (aka Fencer)

Благодарю, приятно было услышать толковые советы.



goddemic@yandex.ru

В своем обзоре игры Mirror`s Edge господа Sigizmund и Lightray поспорили относительно некоторых аспектов геймплея и графики, которые вполне можно отнести в счет различий между "коробкой" и PC. Да, управлять на клавиатуре удобней (а значит, и попадать на лестницы/трубы после акробатических трюков) и, да, в PC-версии перерисовали текстуры + добавили PhysX. Считать мнение Lightray альтернативным ввиду вышесказанного сложно. Наоборот, оба рецензента единодушно признали главное — поверхностность и непроработанность сюжета.

В симуляторе паркура главное — это как раз паркур: прыжки, кувырки, бег и карабканье по стенам. Геймеры немало поспорили о том, сложная ли получилась игра. И это несмотря на существование приемлемого объяснения, которое можно прочитать чуть выше.

Но позвольте, други! Еще до выхода игры DICE распространила информацию о трилогии. За сценарий отвечает госпожа Пратчетт — ну не могла же она сделать полный скрин игры столь неглубоким. В EA и DICE держат нос по ветру. Логично предположить, что сценариста пригласили писать весь сериал, и думаю, что хотя бы синопсис всей трилогии уже есть. Ведь первое, что бросается в глаза при прохождении оригинала: игра представляет собой сплошную завязку и характеры героев действительно не раскрыты. Это недопустимо, если сюжет представляет собой законченный продукт, но возможно, если это — Эпизод 1. Да-да, именно в манере Half-Life. Особенно показательны в этом смысле три сюжетных факта: исчезновение Целесты, за ним — отсутствие ярко выраженного антигероя, ведь главный плохиш так и не показан, но открытым текстом упоминается в конце + фраза по радио, которую могли услышать те, кто смотрел титры до конца.

Рианна Пратчетт написала далеко не один игровой сценарий, однако многие геймеры (и я в их числе) сходятся во мнении, что ничего восхитительного в ее сюжетах нет. Почему-то ни разу ее работа не была признана сценарием года как "ВР", так и другими известными мне игровыми изданиями. Признание Рианна получила за особый стиль: черный юмор, меткие реплики героев — такой жестоко-ироничный фэнтезийный коктейль. В Mirror`s Edge ничего из названного замечено не было, а одними обещаниями, что продолжение получится интереснее, сыт не будешь.

За сим прощаюсь, веря в светлое будущее этой игры. А пока мой балл — 7,5.

Ваши слова услышали многие, и многие разделят вашу веру и оценку.



CblPHuK@yandex.ru

Здравствуйте.

Anuriel все понял правильно, и это письмо, как и многие другие, посвящено "Игре года" и всем остальным играм, попавшим в ваш итоговый хит-парад. Так вот, тут накопилась пара вопросов...

KBLOR — игра (RPG) года?! Побойтесь бога! Несомненно, хорошая, качественная игра, заслуживающая самых лестных отзывов, но, как вы уже поняли, я пишу отнюдь не для того, чтобы ее восхвалять. Я понимаю, что "отечественный" игропром надо поддерживать хотя бы морально, но эта нелепая "10", помоему, перебор.

Пример: в февральском номере игре Rise of the Argonauts ставят "пятак" и объясняют нам, что, мол, играть в нее не интересно, нужно много бегать назад-вперед по одной локации, выполнять скучные квесты (сбегай — принеси), диалоги написаны восьмиклассником-графоманом, страшненькая графика... По-моему, все это как нельзя лучше подходит под портрет "великого" KBLOR'а. Если в RotA страшненькая графика, то в KBLOR, простите, как ее назвать (об оригинальности текстур вообще вопрос не стоит, они просто позаимствованы у WarCraft III). Я не спорю, графика — отнюдь не самое важное в игре, но почему-то некоторым это идет в минус, а у других на это просто закрывают глаза.

RPG — это в первую очередь квесты, диалоги и атмосфера. С квестами, как и диалогами, у KBLOR'а проблемы. Квесты нудные и однообразные, после перехода на другую локацию (на карте мира) в квестах меняются только имена и количество денег. Пустые, длинные, хоть и юморные диалоги быстро надоедают (но авторы сами это знают, поэтому, экономя наше время, выделяют цветом основные позиции (имя, место)). По поводу сложности: можно было сделать что-нибудь поинтересней, а не просто путем увеличения количества врагов. Как ответил Anuriel, одному из авторов письма по теме KBLOR, "не важно, каким путем достигается сложность". С таким подходом можно мышку отключить и играть на клаве: все же сложнее ;)

Если бы в графе "разработчик" стояло любое название заокеанской конторы, то я уверен, что оценка была бы от 5 до 7. Игра вызвала резонанс во всех печатных изданиях (особенно в интернете), но все же больше изза своей неоднозначности. Также разочаровала появившаяся в последний момент приставка King's Bounty, которая обманула олдскульных геймеров. С другими номинациями не спорю, все честь по чести.

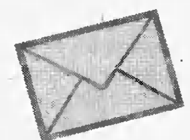
P.S. Письмо прошу не комментировать.

Всем пока, не судите строго. ВР — лучшая. Anuriel, так держать. GG.

Следом за письмом на бумаге осталось свободное место, на котором записал не комментарии, а просто вещи, которые не хотел бы забыть. Например, что живу в Беларуси и родных игр у нас мало. Из достойных последняя — RTS "Операция "Багратион", которая, несмотря на наш патриотизм, почему-то не стала ни стратегией, ни игрой года.

Ниже выведено каллиграфическим почерком: "Геймплей — основа игры". Это тоже нужно бы помнить. До того, как раса людей познакомилась с расой компьютеров, наши предки изготавливали из пластика и картона фишки и сутки на пролет "резались" в настольные воргеймы. Интерес к ним без труда накручивается экстенсивно: чем больше существ, спецатак и магии, тем дольше игра не отпускала. Геймплей этот до сих пор является проводником на вершину игрового Олимпа, а "Легенда о рыцаре" — не первый и не последний проект, этой тропой взошедший.

Со склонов Олимпа регулярно срываются амбициозные новички, за стильной внешностью и красивыми словами которых прячется мышиная суть. Дави на кнопки пластикового грызуна со всей силой и скоростью — и добьешься победы. Разумеется, это абсурд: кликательный геймплей никому никогда не будет интересен.



Денис

Здравствуйте, уважаемая редакция газеты "Виртуальные радости"!

Здравствуйте, уважаемый читатель.

У меня к Вам имеется рационализаторское предложение. Заключается оно в следующем: переименуйте газету "Виртуальные радости" в "Virtual joys" и издавайте ее на английском языке. Спросите: почему? Отвечу. Достали "американизмы"!!! Неужели нельзя заменить, а точнее сказать, перевести на великий и могучий все эти "девелоперы", "франшизы", "сиквелы", "приквелы", "триквелы", "аддоны", "файтинги", "адвенчуры" и тому подобные словеса? Тьфу, пакость! Даже набирая их на клавиатуре пальцы так и тянулись переключиться на "EN". Ну, с игровыми жанрами ладно, Бог с ними... терпимо... Но остальное просто вырубает! Вряд ли зарубежные издания подобного направления вместо "developers" печатают "razrabotchiki"! Смешно, правда? Мы (обобщенно) хотим и стремимся жить так же хорошо и красиво, как "там", но зачем корявить язык, в котором и без того мусора хватает! Пожалейте язык! Поверьте, если Вы переведете англоязычные термины, то статьи в газете не станут менее понятными и интересными, газета ничего не потеряет (а может, даже и приобретет!), читателей не уменьшится, да и зарплата Ваша, думаю, не снизится ;-)

Из английского языка мы заимствуем слова по двум причинам. Первая: нехватка синонимов к игровым терминам. Вы ведь не хотите читать, как "игрок играет в играбельную игру" или "разработчик разработал проработанную работу роботов-ботов". Вторая причина в том, что выдуманный нами русский геймерский язык может оказаться еще менее понятным для читателей, чем "полуанглийский". Есть ведь почти непереводимые заимствованные слова: патч, баг, лут, рейд и так далее. Разве будет понятнее, если вместо "патч фиксит баг" мы напишем "заплатка чинит жука"?

Согласен в том, что если в статье, предположим, будет часто фигурировать одно и тоже слово, то "суховато" получится. Тогда — варьировать, как и раньше, но с русскими вариантами, например: "дополнение" — "добавка", "довес", "долив" и т.д. По-нашему и прикольно! :-) А среди читателей можно провести конкурс на лучшую замену англоязычных терминов, учредить приз за 1-ое место: пожизненную бесплатную подписку на газету "Виртуальные радости" (шутка), хотя бы на полугодовую.

К "добавке" предлагаю аппертитив (бывший приквел), дегустацию (демка), второе (сиквел) и третье (триквел) блюдо. Патчи и моды добавлять по вкусу.

Простите за иронию. На самом деле это очень больная тема в игровой журналистике. Авторы не прекращают обсуждать ее между собой, но искать удачные компромиссы мы вынуждены практически на ощупь.

Спасибо за внимание. Крепкого здоровья Вам и Вашим семьям. Творческих успехов.

С уважением, а не с каким-нибудь "респектом", Денис.

Спасибо. Всего вам наилучшего!



Менестрель, который не умеет играть на лютне [psh77@rambler.ru]

Привет, редакция. Доброго времени суток, Anuriel.

Доброй ночи, Менестрель.

После прочтения почты в последнем номере я решил немного поразмышлять на тему "чего мы хотим от игр, чем они нас цепляют, чем они нас раздражают". Данные размышления привели к определенным мыслям. Может, они и не новы, но, надеюсь, заинтересуют кого-либо.

Чего же я хочу от игр? В идеале, я хотел бы, чтоб компьютерные игры в моей жизни ничего не значили. Потому что я понимаю, что они делают то, что я не могу сделать и привнести в свою жизнь самостоятельно. Я люблю футбольные симуляторы. Я включаю в очередной раз FIFA — и вот я уже футболист высокого класса, у моих ног все, чего я пожелаю. Бегаю по зеленым газонам лучших полей мира. И для этого необходимо минимум усилий — посидеть день-другой за компьютером. Может, и не деньдругой, но все же гораздо проще, чем в реальной жизни стать тем же Бекхемом, Роналду, ну или на худой конец Глебом. Например, симуляторы вроде Need for Speed. Я сажусь в шикарный автомобиль, которым обладаю. Я на нем вхожу в любой поворот. Рев мотора будоражит мне кровь. Игра привносит в мою жизнь интерес, любознательность, дает мне приключение и прибавляет чувство значимости.

Но мне очень хочется, чтоб моя жизнь была в разы красочней, чем тот же "Принц Персии". Чтоб моя жизнь была наполнена больше, чем жизнь Сэма Фишера. Я хочу, чтоб все это я мог получать от событий своей жизни. Я веду к тому, что виртуальная игра — это возможность реализоваться. Но самое страшное, что в это время проходит жизнь, а реализация, также как и игра, остается виртуальной.

Здорово, когда после игры я понимаю, что необходимо воплотить сказку принца Персии в реальную жизнь. Когда понимаю, что убиваю в виртуальном мире я тоже не просто так, а снимаю напряжение. Так уж лучше добиться, чтоб этого напряжения не возникало в реальной жизни. Изучить себя, а не своего персонажа. Получается, про своего героя я знаю все, вплоть до его силы, ловкости и т.д., а о себе я так много не знаю. Или купить такую машину, как, например, "Мустанг", заработав на нее в реальности, а не с помощью кода или усилий, которые мы прилагаем в виртуальном мире.

Я понимаю, что чем дальше, тем сложнее мне проявить волевые усилия в жизни. Мне проще сесть за руль виртуального "Мустанга", купить колонки 5.1, руль-джойстик, монитор с диагональю 22", загрузить тот же FlatOut — и вот я уже слышу рев мотора и мчусь по пыльной дороге весь такой крутой и самореализовавшийся. Но, поиграв некоторое время, я теряю самое ценное — мотив сделать это в реальной жизни, потому что усилия, которые я прилагаю за компьютером и в жизни, совершенно разные.

Поэтому мне хочется прийти к пониманию того, что наш мир — это дело наших рук. И чтобы мы пошли дальше того, чем согласие, что открытый мир GTA, Fallout или того же S.T.A.L.K.E.R. круче закрытого. Открытый мир перед нами. И в наших руках сделать его таким наполненным, чтобы он не надоедал после 20 часов прохождения :) Чтобы мы не бежали в компьютерный магазин и просили чего-нибудь от скуки и нереализованности.

Я хотел бы, чтобы виртуальные игры существовали только для того, чтоб мы лишний раз поняли, чего мы хотим добиться в нашей жизни, чего еще нам не хватает. После этого выключили бы игру и отправились бы в путешествие с множеством возможностей прохождения, не заскриптованное, без багов. Давайте начнем жить так, как того желаем.

Чем выше уровень игр, их реализм, наполненность, атмосферность, тем больше шанс полного поглощения данной игрой. В результате чего — нежелание предпринять какие-либо действия в реальной жизни.

Виртуальный мир дает нам мгновенное удовольствие. И чем выше качество игры во всех ее аспектах, тем выше удовольствие. Но эта радость и чувство уверенности, приобретаемое в игре, носит временный характер, так как оно виртуально, а не выработано нами сознательно. И, как говорил Мишель де Монтень, "я убежден, что следует избегать удовольствий, за которыми последуют страдания и жажда страданий, которые принесут еще большую радость". Я желаю мне и вам, чтобы все, что нравится нам в играх, было воплощено в реальности, в нашей жизни. И чтобы игры были не средством для забытья, а помогали нам увидеть, что нам действительно необходимо от этого прекрасного мира.

На этом я оканчиваю свое письмо.

И, как говорил классик, да пребудет с нами Сила.

Отличное письмо. Не имею ни малейшего желания его комментировать или оспаривать. Просто присоединюсь к словам Менестреля. Будьте гостями в игре, а не жителями. Этим вы не только избавите себя от проблем в реальной жизни, но и не позволите игре стать чем-то обыденным и надоевшим.



Привет ВР!

Привет, читатель!

Сразу банальное: "классная газета... процветания... много лет читаю" слышали много раз. Переходим к делу... Много-много критики (все написанное мной является моим мнением).

Первое: газета информативная, полезная, но не стоит всетаки сравнивать ее с полноценными журналами. Да, она стоит своих денег, но все-таки до зарубежных игровых изданий ей далеко.

Мы даем им возможность еще немного пожить =)

Второе: обзоры игр ;) Про шутеры кто обзоры пишет? RPG'шники? Ужас... Читаешь и не понимаешь, то ли все RPG — шедевры, то ли шутеры разучились делать...

Где они, хорошие RPG? Полуэкшн Fable? Полушутер Fallout 3? Отзовитесь! Не слышно их за стрельбой и взрывами Left 4 Dead, Gears of War 2, Metal Gear Solid 4 и других отличников.

Третье: больная тема "Итоги года". Неужели игры из разряда "Героев" — это RPG? За что RA3 дали титул "Стратегия года" — за невозможность отключить супероружие? Или за танки-призмы, превращенные из грозного оружия в какие-то убогие самоходочки (а раньше их даже "Апокалипсисы", кстати, ныне пасующие перед гранатометчиками (баланс?), боялись)?.. Ну да... За неимением ничего другого. Рейсинг года — Pure? Это уже точно перебор... GRID не пробовали? ;)

Полегчало? =)

Теперь объясняю. "Легенда о рыцаре" похожа на "Героев" за вычетом всей стратегической составляющей. К жанру TBS ее при всем желании отнести невозможно. Про Red Alert 3 вы, вижу, сами все поняли: пусть "Апокалипсисы" пасуют перед гранатометчиками, зато другие стратегии пасуют перед RA 3 — это и есть настоящее мастерство баланса. Про GRID, как я понял, вопрос риторический.

Четвертое: привычка накидывать пару баллов за "имя" в обзорах входит в правило? Не есть гуд...

Вместе с именем игра почти всегда наследует добротный движок, уникальные, хоть порой и надоевшие приемы геймплея, любимый в кругу фанатов стиль, основу для сюжета. Поэтому даже самому неумелому разработчику трудно разом угробить фирменные достоинства хорошей серии.

Пятое: сняли полбалла Fable 2 за "простенькую ролевую систему". Консолененавистники =)

Fable 2 наверняка выйдет и на PC, тогда и сравним баллы.

В принципе, с критикой завязываем.

Ура!

Радости: с каждым номером все больше о себе заявляют консоли, что не может не радовать (к холиварам не принуждаю... это мое IMHO). Радует "Радость чтения" (только поменьше мусора а-ля книг "по S.T.AL.K.E.R." и т.д.). Газета движется семимильными шагами.

Ну и еще чуть-чуть... Душа игр... она самая неуловимая. Человек месяц назад купил компьютер, запоем прошел Mass Effect, и его ни однообразные локации не беспокоили, ни унылость RPG-составляющей. Такто...

Когда-то говорили в "НП", что первая игра становится самой запоминающейся, а нередко превращается в эталон для всех будущих игр. Вот еще один пример, подтверждающий "закон первого впечатления".

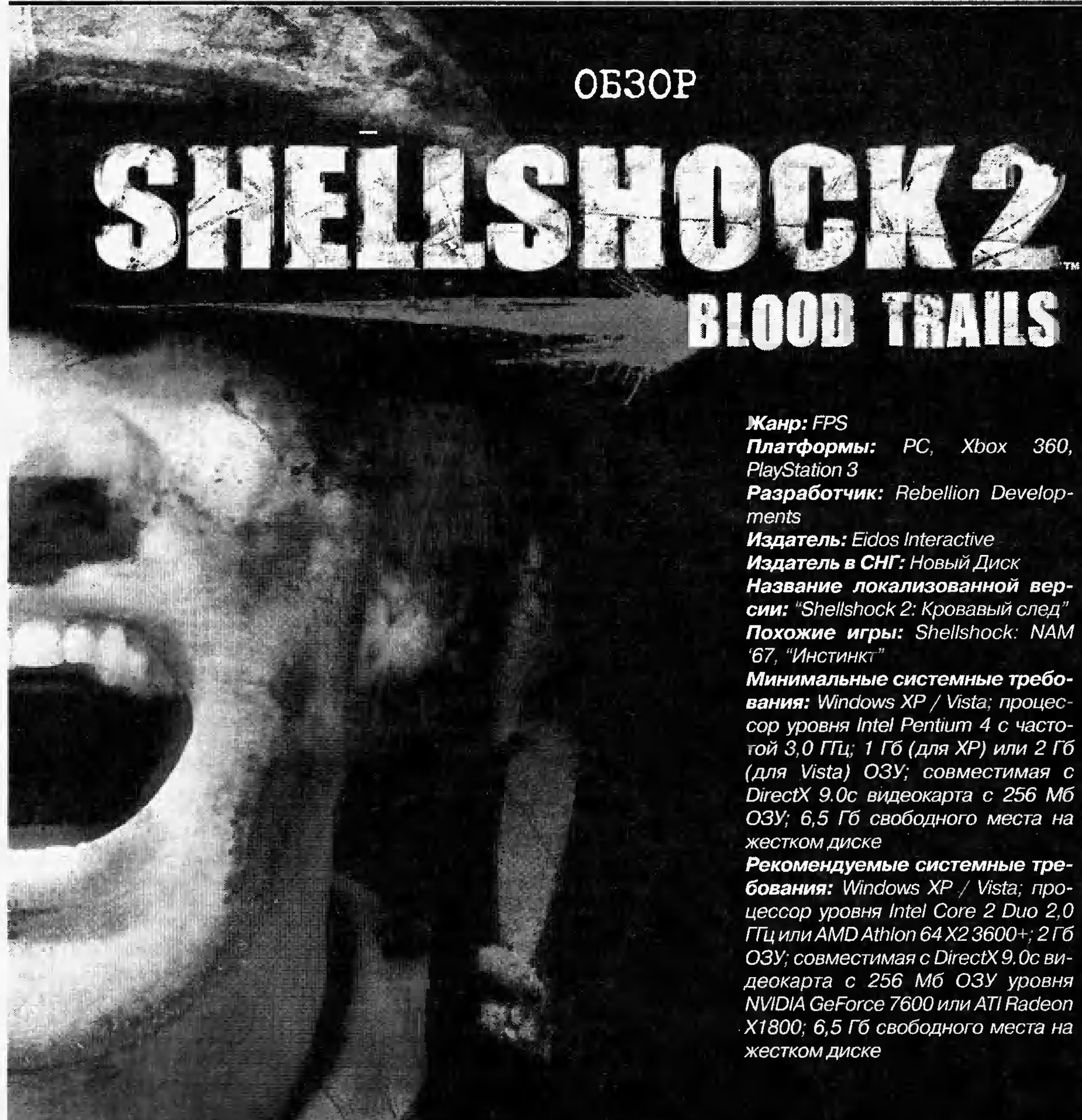
Пока и удачи всем... Так держать, ВР-ка ;)

Постараемся продолжать в том же духе!

***

Как видим, дел "в реале" осталось всего ничего: добиться признания игр государством и всеми слоями общества, придумать геймерскому сленгу подходящую русскоязычную замену, а затем и родному языку найти место в игровом мире. Затем предстоит выпустить в реальный мир всех, кто потерялся в виртуальных, и впустить туда тех, кто в этих мирах разочаровался. И конечно, научиться договариваться между собой. Всему перечисленному напрямую способствует "Наша почта", которая живет вашими письмами. Перехожу в режим ожидания.

Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)



Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Rebellion Developments*
Издатель: *Eidos Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *"Shellshock 2: Кровавый след"*
Похожие игры: *Shellshock: NAM '67, "Инстинкт"*
Минимальные системные требования: *Windows XP / Vista; процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 3,0 ГГц; 1 Гб (для XP) или 2 Гб (для Vista) ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0c видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 6,5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP / Vista; процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 3600+; 2 Гб ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0c видеокарта с 256 Мб ОЗУ уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1800; 6,5 Гб свободного места на жестком диске*

Еще когда Shellshock 2: Blood Trails был только анонсирован, лица критиков и простых игроков начали выражать недоумение и недоверие. Первая часть серии — довольно посредственный шутер про войну во Вьетнаме, вышедший в 2004-ом году, — была прохладно встречена и не шибко хорошо продалась. Что сподвигло разработчиков дружно сесть за создание сиквела — тайна, покрытая мраком. Впрочем, после изучения первых подробностей о проекте к нему появился какой-то интерес. Дело в том, что Rebellion взяли правильный вектор развития и решили превратить свою игру в нарочитый трэш: в сюжете фигурируют вирус и зомби, а скриншоты демонстрируют литры кетчупа и бутафорских внутренностей. Все настраивало на то, что выйдет развеселый, в лучших традициях второсортных B-movie, шутер про ходячих мертвых вьетнамцев. Но получилось все не настолько радужно.

Смех сквозь слезы

Встречает нас игра корявейшим роликом на движке. Квадратные лица, размытые текстуры, тотальный недостаток полигонов у каждой модели. Не верится, что за пять лет с момента выхода оригинала графика почти не изменилась. Хотя не в картинке соль: может, игра все-таки сможет взять юмором и показушно бредовым сюжетом... К сожалению, не в этот раз.

Наш герой — сержант Уокер. Командование вдруг приказало ему отправиться в штаб на границе Вьетнама. По прибытию мы обнаруживаем, что наш брат, Кейл, выглядит крайне нездорово: весь в крови, глаза бешеные, лицо искажено яростью, да еще появилась дурацкая привычка кусаться. Дело в том, что отряд Кейла должен был вернуть секретное оружие "Аполлеон" с упавшего самолета, но в итоге вернулся лишь сам брат — да и то в плачевном состоянии. Начальство надеялось, что он узнает свою родню, но просчиталось. Между тем, душещипательную сцену воссоединения семьи прерывает нападение вьетнамцев, и Кейл сбегает в джунгли.

Нам же поручается поймать брата и вернуть тот самый "Аполлеон". То, что происходит дальше, не поддается абсолютно никакой логике. Мы встречаем каких-то непонятных персонажей, которые появляются неизвестно откуда и скоропостижно погибают от рук зомби. За героем постоянно гоняется подозрительный генерал Чанг, над русской озвучкой которого хочется плакать от смеха. Кампания Shellshock 2 изобилует ситуациями, балансирующими на грани идиотизма и абсолютного бреда. Вот напарник собственноручно запирает нас в комнате с врагами, подбадривая из-за двери: "Я верю, ты справишься!". И мы справляемся. После он преспокойно открывает дверь, и мы как ни в чем не бывало идем вперед. Потом — еще интереснее. Из-за двери на нас набрасывается зомби и прижимает к земле, а наш напарник... спокойно бежит дальше! И подобные казусы случаются каждые минут десять-двадцать. Но апогея кретинизма сценаристы достигают ближе к концу. Представьте сцену. Мы на "вертушке" прилетаем на базу. Спятивший солдат стреляет в пилота, машину начинает трясти — и мы из нее вываливаемся. Вертолет улетает с пилотом, который, напомним, сильно ранен. Но это еще мелочи. А вот когда стрелявший заявляет, что сделает все, чтобы улететь отсюда, при этом выпустив пулю в свой билет из ада буквально минуту назад, становится совсем грустно за сценаристов. И за игроков, которые все это увидят и услышат. На фоне такого непотребства даже убогая концовка с якобы тяжелым моральным выбором выглядит вменяемо.

Хуже всего то, что вся эта канва подается с абсолютно серьезным лицом. Разработчики старательно убеждают, что, если герой не спасет своего и брата и не найдет "Аполлеон", миру настанет большой вселенский капец.

Русская локализация дарит сугубо положительные впечатления благодаря... своей отвратности. Это как в поговорке: "Настолько плохо, что уже хорошо". Веселее всего дела обстоят с упомянутым выше генералом Чангом. Мало того, что актер вещает с глупым акцентом, так еще на тайминг слов наплевали. Голос уже "отговорил" свое, а оловянный персонаж все равно открывает рот и жестикулирует деревянными конечностями. Но иногда уже просто не до смеха — особенно когда видишь, как солдат, внутренности которого вырывает зомби, ленивым бытовым голосом произносит "Вот блин", как будто порезал палец, чистя картошку. А финальный выстрел по ушам игроков делает перевод фразы "Fuck off!". Локализаторы сочли, что лучшей для нее адаптацией будут слова "Иди в попу!". Вот и думай, смеяться тут или плакать.



Назад в прошлое

Черт с ним, с бредовым сюжетом: может, геймплей окажется на уровне. А вот и нет. Если техническое развитие игры остановилось году эдак в 2003-ем, то FPS так игрались еще в прошлом веке. Главный герой даже прыгать не умеет, посему препятствием может стать любая ступенька, на которую геймдизайнеры "наложили запрет". Все, что нам предстоит делать, это бежать по лабиринту, состоящему из десятков однообразных безликих коридоров, обтянутых мутными серыми текстурами, попутно отстреливая безмозглых вьетнамцев и зомби. Парадокс: последние оказались даже умнее своих живых собратьев. Только совет: стреляйте в голову, ибо живые спокойно принимают по пол-обоймы в грудь, а ходячих мертвецов иначе как размазав мозги по стенке не убить. Прибавьте сюда еще неотзывчивое, вязкое управление (как ни крути ползунок чувствительности, суть не меняется) — и получите по-настоящему напряженные битвы. Только вот захочется ли вам тратить нервы, каждый раз вспоминая недобрым словом разработчиков при попытке сделать хедшот?

Никакого намека на разнообразие. И жалкие попытки разбавлять эту усыпляющую монотонность тиром и пародией на Quick Time Events явно не удались. Последние делятся на два вида и вообще отдельная тема для разговора. Вид первый: время замедляется, и нужно вовремя успеть нажать одну кнопку. Скучно: постановка — "нулевая". Второй случай: на нас из-за угла набрасывается монстр — и тут... лучше владеть методом печатания вслепую, потому как клавиши, которые необходимо быстро нажимать, появляются в строчку. А строчек таких не одна, а три-четыре. Ошибиться разрешат только один раз. Зато после успешной попытки можно выполнить одно из двух эффектных добиваний: снести голову пулей или забить прикладом до смерти. И это, пожалуй, один из немногих светлых моментов в Shellshock 2.

Дальше веселее. Иногда разработчики пытаются нас напугать. Но, думается, уже нет смысла говорить, что из этого получается. В итоге боишься двух вещей — монстров, которые в любой момент могут материализоваться за спиной, и ужасающего качества моделей. Более-менее пристойно выглядят, кстати, лишь зомби.

Интересно становится только тогда, когда на нас начинают напирать десятки мертвецов одновременно. А это — аж раза три за всю игру. Если в целом, то геймплей в Shellshock 2 неожиданно напоминает "Инстинкт": так же дешево и уныло.

Shellshock 2: Blood Trails — яркий пример игры, затерявшейся во времени. Геймплей просто кричит: "Я должен был выйти лет шесть назад! А еще лучше — восемь!". Графика тем временем согласно кивает в сторонке. Модели героев мало того что выглядят кошмарно, так еще и анимированы студией "Союз им. Буратино". Честное слово, даже деревянный герой нашего детства видится балетным танцором по сравнению с защитниками Вьетнама и бойцами Америки. Спецэффекты не лучше. Глядишь на взрыв гранаты — и сразу вспоминается Half-Life за номером один. Про унылые локации говорить и вовсе не хочется.

Абсолютно не ясно, для кого выпустили сей продукт и с какой целью. Пусть это жестоко, но становится жаль, что экономический кризис не похоронил Rebellion до того, как они выдали эту, с позволения сказать, игру. Покойся с миром, Shellshock 2. На самом дне мусорной корзины.

Обзор написан по PC-версии проекта

Денис Щенников



РАДОСТИ

Добивания
Изредка веселый отстрел зомби

ГАДОСТИ

Однообразие и общая унылость игрового процесса
Устаревшая лет на пять графика
Кошмарная анимация
Бредовые ситуации
Невменяемый сюжет
Отсутствующий ИИ

ОЦЕНКА

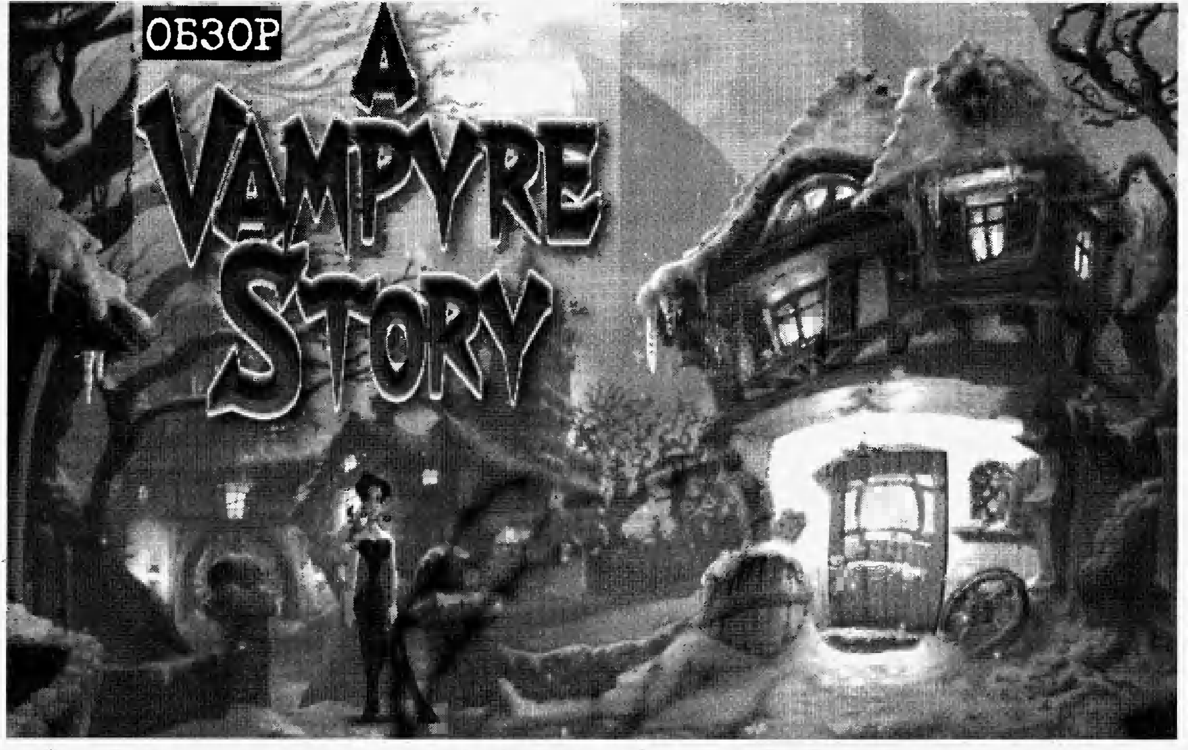
3.0

ВЫВОД

Трэш в худшем смысле этого слова. Крайне не рекомендуем тратить на это деньги. Если что, мы предупреждали. Хотя кто-то должен показывать, как не надо делать игры...







Вампирская тематика, пустив когда-то ростки в литературную почву и взрастив молодые побеги на бескрайних культурных полях кинематографа, находит теперь свое отражение и в играх. Отражение это, к сожалению, обычно получается либо безобразным, как повстречавшее утренний рассвет тело упыря (Vampire World), либо чересчур гротескным и напыщенным (Vampire: The Masquerade — Bloodlines). Если еще брать в расчет небольшую кучку посредственных квестов, создатели которых решили, что знают все интимные подробности личной жизни именитого "кровавого графа" из Румынии, то картина вырисовывается и вовсе плачевная.

Голубая мечта художника

Странное дело, но почему-то мало кому из нынешних почитателей Дракулы в голову приходила мысль отобразить всю пьянящую романтику мира ненавистников распятий и приправленных чесночным соусом блюд в кривом зеркале. Казалось бы, тема для безжалостных пародий самая подходящая. Есть богатая культурная основа и вал сопутствующей ей атрибутики: серебро, осина, чеснок и фильмы с участием Уэсли Снайпса.

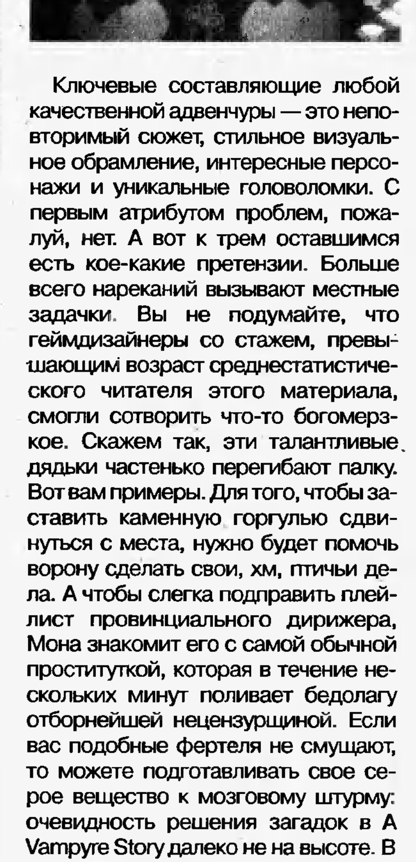
Билл Тиллер — человек, нарисовавший когда-то весьма занятные картинки и воссоединивший их впоследствии в единую художественную экспозицию под названием The Curse of Monkey Island, — решил не следовать привычным канонам создания "вампирских" проектов, а выбрал принципиально иной, но такой милый сердцу способ построения хрупкой, вызывающей благоговенное восхищение и трепет конструкции — классического квеста в духе Lucas Arts. Бывший художник "компании дядюшки Лукаса" вынашивал планы о разработке главной игры своей жизни почти десять лет.

Первый анонс A Vampyre Story датируется аж 2004-ым годом. Проект несколько раз менял издателя, судьба квеста продолжительное время была и вовсе неясной. К счастью, все свои главные потрясения A Vampyre Story с достоинством пережила и смогла, наконец, отправиться на "золото".

Для того, чтобы по достоинству оценить уникальность A Vampyre Story, попробуйте запустить и немножко поиграть в какую-нибудь рисованную адвенчуру с десятилетней выдержкой. Как вариант — в байкерский колосс Full Throttle за авторством Тима Шафера. Теперь вы полностью готовы к знакомству с повестью о вампирше по принуждению, оперной певице из Парижа и просто уникальной личности Моне де Лафит. А уникальность этой дамочки заключается в том, что она, относясь к биологическому виду "упырь обыкновенный", всячески отрицает свою принадлежность к кровососам. Кровь Мона называет соленым мерло, ношение бархатной ленточки на шее считает данью моде и очень сильно удивляется, когда ее кровать называют гробом.

Юной француженке в свое время очень не повезло. Во время очередного концерта в оперном театре в Мону без памяти влюбляется барон Шрауди Ван Кифер. Не снискав ответных чувств от талантливой певицы, пылкий и нахальный вампиреныш Шрауди рассудил, что, раз уж объект его обожаний не хочет быть с ним, то пусть он вообще никому не достанется. Сказано — сделано. Один укус — и Мона уже на кладбище под толстым слоем земли и мраморной плитой. Как оказалось, ненадолго. Возродившись в обличии "коллеги" многострадального Дракулы, возлюбленная барона оказывается под домашним арестом в замке. Единственным приятным собеседником для парижанки становится летучая мышь Фродерик, которая будет сопровождать нашу героиню во время ее увлекательного путешествия. "Так, стоп! — наверное, скажете вы. — Мона же была заперта в замке. Как у нее получилось оттуда выбраться?" Судьба любит преподносить сюрпризы, особенно тогда, когда их меньше всего ждешь. В случае с нашей дамочкой — надо же было этому случиться — кровожадный воздыхатель Шрауди попадает в непродолжительный плен к священникам. Служители церкви с помощью креста и волшебной осиновой палочки пытаются наколдовать барону вечный покой и отпустить ему все грехи. И, на первый взгляд, у них это получается: тело коротышки Ван Кифера после краткосрочного контакта с деревянным колом перестает подавать признаки жизни. Тело — да, злобная душа — еще как нет! Далее мы не смеем портить вам удовольствие от прохождения игры и не будем раскрывать всю подноготную сюжета.

Жанр: квест
Платформа: PC
Разработчик: Autumn Moon Entertainment
Издатель: Crimson Cow
Издатель в СНГ: Акелла
Название локализованной версии: "A Vampyre Story: Кровавый роман"
Похожие игры: The Curse of Monkey Island, Escape from Monkey Island, Everlight: Of Magic & Power, Grim Fandango, Full Throttle
Рекомендуемые системные требования: Windows XP / Vista; процессор с частотой 2,0 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: http://www.vampyrestory-game.com/





Препарирование вампирской тушки

По внутреннему устройству A Vampyre Story является чистопородным классическим квестом. Но здесь есть несколько важных нюансов. Во-первых, это рисованный квест, во-вторых, это, черт возьми, юмористический квест, сделанный мастерами своего дела.

Ключевые составляющие любой качественной адвенчуры — это неповторимый сюжет, стильное визуальное обрамление, интересные персонажи и уникальные головоломки. С первым атрибутом проблем, пожалуй, нет. А вот к трем оставшимся есть кое-какие претензии. Больше всего нареканий вызывают местные задачки. Вы не подумайте, что геймдизайнеры со стажем, превышающим возраст среднестатистического читателя этого материала, смогли сотворить что-то богомерзкое. Скажем так, эти талантливые дядьки частенько перегибают палку. Вот вам примеры. Для того, чтобы заставить каменную горгулью сдвинуться с места, нужно будет помочь ворону сделать свои, хм, птичьи дела. А чтобы слегка подправить плейлист провинциального дирижера, Мона знакомит его с самой обычной проституткой, которая в течение нескольких минут поливает бедолагу отборнейшей нецензурщиной. Если вас подобные фертеля не смущают, то можете подготавливать свое серое вещество к мозговому штурму: очевидность решения загадок в A Vampyre Story далеко не на высоте. В этом, в общем-то, их главная прелесть.





Создававшийся с явной оглядкой на культовую The Curse of Monkey Island проект был просто обречен на заполнение своей утробы интересными и словоохотливыми персонажами. Такие и советом дельным помогут, и поболтать "за жизнь" весьма не прочь. Тут вам и говорящая Железная Дева, и считающая себя начитанным гиком каменная горгулья, и призрак обиженной девственницы, и даже банда настоящих сицилийских крыс. Единственное, за что очень сильно обидно, — уникальности и запоминаемости хватило далеко не всем персонажам. Особенно остро это заметно по прибытию Моны из замка в близлежащий городок. Складывается впечатление, что на второй половине игры разработчики просто выдохлись, и мы начинаем играть в чуть ли не обычный рисованный немецкий квест, лишенный всяких амбиций.

Визуально A Vampyre Story смотрится просто завораживающе. Дело тут не в передовых технологиях, а в умении художников работать с цветом и освещением. Палитра красок очень мягкая, приятная глазу. Непременно следует поощрить разработчиков за их трепетное и чуть ли не материнское внимание к деталям. При этом ставка сделана не на естественные образы, а на высмеивание и карикатурное отображение обычных, казалось бы, вещей. С поправкой на вампирскую тематику, естественно. Если перед Моной окажется подвал — он непременно будет доверху наполнен трупами, если героиня забредет на кухню ведьмы — на плите обязательно будет стоять котелок с недоваренным демоном, а полка окажется щедро заставленной зельями разной степени ядовитости. Особо трогательно смотрится портативный гробик главной героини, выполняющий функцию вещмешка. По большому счету, к визуальной части игры смело можно предъявить единственную, но очень важную претензию: технологически A Vampyre Story устарела лет эдак на восемь. Лицезреть в 2009-ом году слегка кривые (в плане прорисовки, а не в плане общего стиля) трехмерные модельки на фоне двухмерных задников — это не совсем то, чего ожидаешь от художников, съевших собаку на создании анимационных квестов.

А вот звуковой ряд получился очень даже атмосферным и качественным. К каждой локации привязана своя персональная музыкальная дорожка, которая помогает глубже проникнуться той обстановкой, в которой доведется побывать Моне и ее летучему компаньону. Честно признаться, без такого находчивого и забавного сайд-героя, как Фродерик, игра потеряла бы немалую толику своего обаяния. Комментарии этого эрудированного мышонка заставят вас улыбнуться по ходу игры не раз и не два. В отличие от других персонажей A Vampyre Story, включая главную героиню, крылатый грызун обладает очень тонким чувством юмора и своими шутками всегда попадает, как говорится, не в бровь, а в глаз.

Раздача сладких ватрушек

Ну и, напоследок, самое вкусное. Духовная ценность квеста мечты Билла Тиллера заключается не только в премилом высмеивании вампирской тематики и нескольких десятках удачных шуток. Для всех игроков, которые еще в дремучих девяностых дни и ночи просиживали за Grim Fandango, Monkey Island и Full Throttle, для тех, у кого за плечами сотни просмотренных кинофильмов — в общем, для всех тех, кто интересуется современным кинематографом, литературой и видеоразвлечениями в A Vampyre Story откроется второе дно. Ибо культурных отсылок в этой игре не просто много, а очень много. Крысиный мафиози вещает голосом с хрипотцой — точь-в-точь как Марлон Брандо из "Крестного отца" Фрэнсиса Копполы. На полке с книгами Мона находит роман "Интервью с вампиром" — книгу Энн Райс и фильм с Томом Крузом и Брэдом Питтом помните? Фродерик в одном из своих остроумных комментариев упоминает логотип "буква S в треугольнике", принадлежащий компании Warner Brothers. Горгульягик хвастается тем, что может задерживать дыхание на десять минут — привет, Гайбраш Трипвуд из Monkey Island! Наконец, контекстное меню в игре буквально срисовано с оного из Full Throttle, а элегантная ошибка в названии игры — "Vampyre" вместо "Vampire" — это прямая отсылка к роману "A Vampyre", написанному еще в начале девятнадцатого века. Ближе к середине игры вы просто собьетесь со счета, подмечая вокруг подобные приятные мелочи. Тиллер играет на струнках души фанатов признанной классики. Дешевый прием, но он работает!

Жаль, история вампирши Моны оказалась чересчур короткой. Стоит только войти во вкус, как на экран монитора выползают унылые титры. Но A Vampyre Story заявлена как трилогия, что не может не радовать. Главное, чтобы не пришлось ждать так долго, как в этот раз.

Phoenix

Диск предоставлен интернет-магазином minskcd.com

РАДОСТИ

Увлекательный сюжет
Классический визуальный стиль рисованых квестов от Lucas Arts
Несчетное количество уникальных персонажей
Приятный и качественный звуковой ряд
Уникальные головоломки
Наличие всевозможных культурных отсылок

ГАДОСТИ

Скоротечность
Решение отдельных пазлов отдает откровенной пошлостью и безвкусицей
Техническая реализация находится на низком уровне

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Горячий привет из девяностых и самый приятный рисованый квест со времен Monkey Island. Ценителям качественных адвенчур просто обязателен к ознакомлению.



Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *K-D Lab*
Издатель: *Atari*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Похожие игры: *Периметр, Периметр: Завет Императора, Maelstrom, Earth 2150*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP; двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 8 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *http://perimeter2.kdlab.com/*

2004-ый год. Именно тогда компания K-D Lab, сотрудникам которой к тому времени еще пороху-то понюхать не довелось, выпустила стратегическую игру "Периметр". Новоявленный проект оказался очень удачным продуктом, совместившим в себе свежий взгляд на жанр, оригинальные решения и необычный подход к построению геймплея, и отхватил признание и любовь игроков, высокие баллы от игровых изданий и пару-тройку весомых наград. Стало ясно, что в полку игр-идолов прибыло, и разработчикам придется очень сильно постараться, дабы не расстраивать фанатов и в дальнейшем.

А потом свет увидело дополнение, получившее название "Завет Императора". И хоть с выходом адд-она число поклонников и поубавилось (недовольные организовали своеобразную оппозицию), планка качества, вознесенная довольно высоко, ничуть не пошатнулась. Зато возник вопрос: а что же станет с "Периметром" с выходом второй части? Вот это мы сейчас и узнаем.

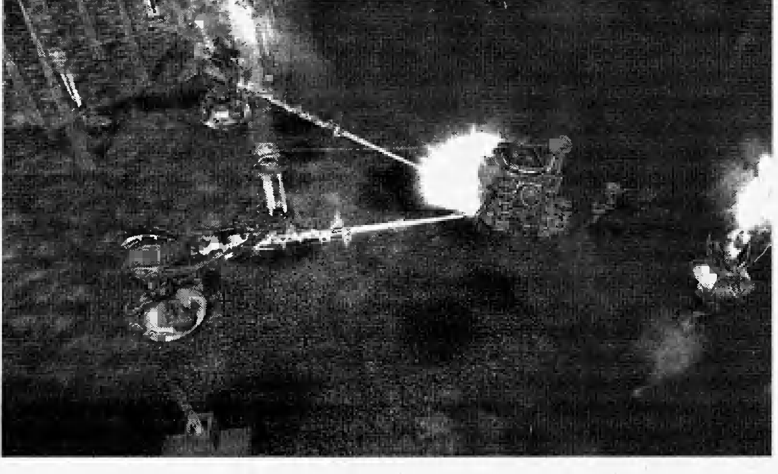
Sense

Как-то даже неудобно пытаться озвучить все сюжетные перипетии вселенной "Периметра". Право слово, та история, что повествуется в линейке, настолько сложна, интересна и уникальна, что заслуживает выхода серии фантастических книг "по мотивам". Но, тем не менее, стоит попробовать вкратце поведать дорогому читателю основные сюжетные факты.

Все мы уже привыкли и, можно сказать, смирились с тем, что в будущем матушку Землю и весь род человеческий не ждет ровным счетом ничего хорошего. Наше завтра — XXI век — было тихим и спокойным, технический прогресс с каждым днем делал человеческую жизнь все комфортнее, генетически усовершенствованная еда была очень питательной и на удивление вкусной, газета "Виртуальные радости" захватила все киберпространство и стала ведущим игровым изданием в мире, домохозяйки нянчили сопливых младенцев — в общем, идиллия. Все было очень хорошо, и у обычного обывателя сердце радовалось от созерцания гармоничного бытия человечества. Однако homo sapiens — существо крайне любопытное и страсть как любит экспериментировать с путешествиями в пространстве и времени. Один из подобных экспериментов, которым руководила группировка так называемых Спиритов, прорубил форточку в мир Спанж — новый, интересный и полностью готовый к прикосновениям кривых человеческих рук. "Ура!" — воскликнуло правительство и принялось быстро сплавлять в новые миры "излишки" земного народа: проблема перенаселения как-никак.

Но время беспроблемной колонизации длилось недолго. Вселенная Спанж оказалась неожиданно разумной и, недовольная тем, что звездные пилигримы принялись загаживать чистенькие планеты нового мира оберточной бумагой и огрызками хот-догов, начала зашвыривать в колыбель человечества орды злобных и кровожадных созданий. Причем эти существа оказались настолько страшными и пахло от них так неприятно, что люди предпочли не перепахивать земную поверхность мегатоннами водородных бомб, а схватить в обе руки по чемодану и сбежать всей оравой в Спанж.

Но и в новой вселенной не было покоя человеку. Преодолев вторжение Спанжа и многие миллионы световых лет, люди банально перессорились между собой — наверное, из-за специфического влияния воздуха новых планет. Так образовались две люто ненавидящие друг друга фракции: Исход, настаивающий на усиленной колонизации новых планет путем строительства ресторанов быстрого питания, и Возврат — народ, ностальгирующий по былым временам и мечтающий вернуться на грешную Землю. Господа, позвольте представить вам их спутницу. Ее величество Война.



Shine

Что такое война в представлении среднестатистического человека? Танки, брызгающие грязью из-под гусениц, реактивные истребители, "полирующие" бомбами земную поверхность, солдаты, сидящие по окопам и нецензурно выражающиеся в адрес противника, на крайний случай — космические корабли, бороздящие просторы вселенной. Вот только в "Периметре" все по-другому. Одна сторона старается до отказа напичкать зону конфликта разнообразными холмами и равнинами, в буквальном смысле слова похоронив противника, другая же, напротив, роет каналы и водохранилища, стремясь утопить врагов в пучинах мирового океана. "Терраформинг" — процесс изменения ландшафта до неузнаваемости с целью получения под контроль больших отрезков территории. Осуществляется при помощи специализированных строений — Гео-Ядер — или посредством применения десницы" (с) "Толковый словарь легата". Легатом, кстати, является своеобразный полководец в мире "Периметра", которому начальство доверило поспорить с противником на переднем рубеже. Иначе говоря, это игрок. Гео-Ядра вырабатывают энергию, с помощью которой можно организовать создание парочки возвышенностей или низменностей. Десница — новый вид курсора, которым можно буквально собственноручно копаться в почве. Стоит только порадоваться, что среди пилигримов не было народной китайской армии, которая для терраформинга неминуемо использовала бы бесплатный физический труд миллиардов спанжо-азиатов с лопатами в руках. А у десницы есть и еще одно применение. В недрах новых планет таятся так называемые пси-кристаллы, которые отрывочно и интригующе проливают свет на сложные и необычные хитросплетения сюжета. Стильно.

Но не песочницей единой жив настоящий легат. "Периметр" не был бы "Периметром", если бы нельзя было пользоваться периметром — уж извините за повторы. Особое непробиваемое защитное поле, съедающее тысячи киловатт в час, — главное средство обороны и нападения. Тесним противника по всем фронтам, отвоевываем территорию квадратными сантиметрами — и, что самое главное, только периметр сможет спасти вашу базу, если небо вдруг потемнеет, погода испортится и мир угостит легата очередным стихийным бедствием или метеоритным дождем, например.

Fall of ideals

В наше время, когда для съемок короткометражных роликов в Red Alert 3 приглашаются профессиональные актеры с ладно поставленной мимикой и симпатичные актрисы с весьма привлекательными округлостями, разработчики "Периметра 2: Новой Земли" смеют сопровождать игровой процесс роликом из первой части и парой геймплейных видеозарисовок. Стыдно, товарищи. Ох, как хотелось бы, чтобы этим предложением и закончились претензии к игре, но не судьба. Малое количество юнитов еще терпимо: они ловко трансформируются в альтернативную форму. Но баланса в игре нет: Возврат объективно сильнее, что выражается в более мощных боевых машинах, более простой компании, да и затапливать сушу на поверку легче, чем засыпать океаны песком. Да и вообще, "Периметр 2: Новая Земля" проходится при должном усердии за один вечер — и это не только из-за чудовищно малого количества заданий в кампании. Огромное влияние на скоротечность геймплея оказывает до невозможности деградировавший искусственный интеллект, который не совестно обозвать тупым. Подумать только: компьютерные мозги не только не в состоянии оперативно вести застройку местности, но даже не могут додуматься спрятаться от метеоритного дождя или землетрясения под периметром. Но не стоит ехидно улыбаться: подконтрольные юниты также ведут себя более чем странно, элементарно не обращая внимания на врага, что громит базу в двух шагах от места их дислокации. Совет: перед игрой в "Периметр 2: Новую Землю" изрядно подтяните микроконтроль. Потолкаться периметрами с виртуальным противником тоже не выйдет: AI тонко и тактично намекнет, мол, за этим пожалуйте в мультиплеер. Зато пси-кристаллы "кремниевый друг" выкапывает очень даже ловко. Видимо, на экране у кого-то из программистов K-D Lab при разработке выскочило сообщение подобного характера: "Программа "Искусственный Интеллект" вызвала критическую ошибку и будет закрыта. Навеки".

Science

Что это такое блестит, сверкает и переливается у тебя на экране? Это визуальная составляющая "Периметра 2: Новой Земли". Стилизованная футуристическая панорама базы, аутентичные и концептуальные здания, яркие вспышки поверхности периметра, снующие туда-сюда юниты, зрелищные спецэффекты взрывов и трассирующих снарядов... А картина уничтожения вражеской базы посредством метеоритного дождя и вовсе отправляет челюсть к коленкам. Но при более глубоком исследовании открываются самые неприглядные частички графического исполнения: угловатые строения, размазанные текстуры боевых машин, бедный из-за скупой фантазии дизайнеров ландшафт. Все это не дает насладиться истинной психоделикой визуальной составляющей игры. Хотя, посмотрев на картинку через лупу, замечаешь еще и скромный ряд маленьких изяществ вроде опадающей с деревьев листвы или брызг на синей поверхности воды. Сойдет, одним словом. А вот упрощенный и неудобный интерфейс не сойдет. То же относится к брифингам, скупой озвучке, бездарному меню, странному треску звукового оформления — много к чему. Но только не к саундтреку, который хотелось бы похвалить. Музыкальное сопровождение получилось по-настоящему сочным и атмосферным, подобающим глубокому сюжету и доброй половине всего геймплея.

Толпы фанатов уже забились по теплым темным углам, из которых обозначают себя недовольным блеяньем в адрес разработчиков. И их можно понять: обещали на выходе фракцию "подземников", пару десятков оригинальных юнитов, идеальный и отлаженный геймплей, а выпустили тот же "Периметр", только на порядок проще и беднее. В ответ разработчики старательно работают над версией для релиза в Европе. Морально поддерживают их самые-самые ярые фанаты, на удивление оказавшиеся полностью довольными новой игрой. Они-то и наслаждаются баталиями, укрывшись под своим собственным периметром, куда не проникают возгласы недовольных. На самом деле, "Периметр 2: Новая Земля" неплох, а в чем-то даже уникален, экстравагантен и прекрасен. Серия оригинальных решений здорово освежает жанр стратегий в реальном времени в целом, сюжет изучается с особым трепетом, графика местами великолепна. Но, как ни крути, на полноценный сиквел "Периметр 2: Новая Земля" никак не тянет — он скорее похож на не вполне удавшийся адд-он. Игра сверкает многочисленными плюсами и одновременно колется не менее многочисленными минусами. Эх, K-D Lab, придется вам все-таки, во-первых, выпустить массивный патч, а во-вторых, долго, много и старательно трудиться над очередным "Периметром", дабы мы рукоплескали ему так, как первой части.

Слава Кунцевич





РАДОСТИ

- **Экстравагантный сюжет**
- **Терраформинг**
- **Атмосферная музыка**
- **Симпатичная графика**
- **Стихийные бедствия**

ГАДОСТИ

- **Ужасный AI**
- **Скоротечность кампании**
- **Несбалансированность**
- **Куча мелких огрехов**

ОЦЕНКА

6.0

ВЫВОД

Непонятно, для кого K-D Lab выпустили "Периметр 2: Новую Землю". Фанаты — за редким исключением — ломают диски с игрой, бросая грозные взгляды на команду разработчиков. Новых пользователей привлечь навряд ли удастся, чему мешает необычная концепция геймплея. Остаются лишь просто любители RTS, которые повертят диск в руках, пройдут обе кампании за вечер, скажут "неплохо", и на этом все. Просто крепкий середняк.



ОБЗОР

Burnout Paradise

The Ultimate Box

Жанр: *аркадный автосимулятор*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Criterion Studios*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Название локализованной версии: *"Burnout Paradise: Полное издание"*
Похожие игры: *серия Burnout, серия FlatOut*
Мультиплеер: *Интернет, hot-seat на 2-8 игроков*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,8 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 128 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,8 ГГц или AMD Athlon 64 X2 5200+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 3 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *http://www.criteriongames.com/burnout/paradise*

Игровую франшизу Burnout по праву называют интерактивным краш-тестом. Если в остальных гонках аварии являются перерывами между гонками, то здесь гонки — это перерыв между авариями. Повреждений, аналогичных творению Criterion, не было нигде. Однако все омрачала одна немаловажная проблема: тайтлы оставались консольными эксклюзивами на протяжении восьми лет. Но на этот раз Electronic Arts оказалась благосклонна к PC-игрокам, решив портировать проект на компьютеры. Вполне возможно, названная компания решила восстановить свое доверие в глазах покупателей после провала Need for Speed: Undercover.

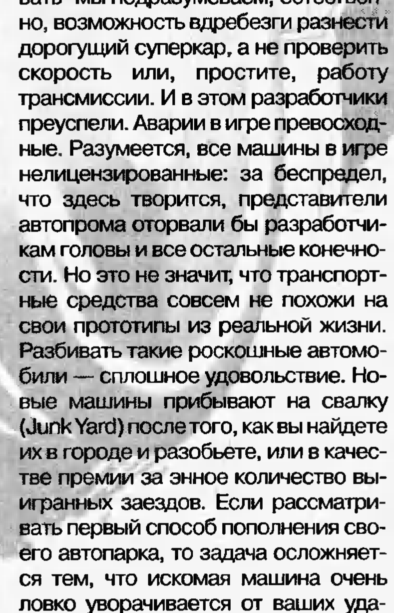


Разработчики сильно изменили концепцию Burnout Paradise по отношению к предыдущим частям франшизы. Во-первых, стал доступен целый город, который называется Paradise City. Чтобы выбрать гонку, достаточно стать у любого светофора и зажать газ с тормозом. Если хотите выбыть из соревнования, нужно просто остановить транспортное средство на несколько секунд. Но есть один интересный нюанс: финишных точек, по сути, всего восемь, поэтому запомнить приблизительное направление легко, а в крайнем случае на подмогу всегда готова прийти карта. Но в разгаре гонки переключаться на нее не всегда удобно, поэтому присутствуют вэйпойнты. Выполнены они достаточно оригинально: с помощью поворотников на автомобиле.

Территория, которая нам доступна, довольно разнообразная. Город сделан более натурально, нежели в других гоночных проектах (см. те же Need for Speed). Главное, что нагромождения небоскребов, как это было в Mirror's Edge, здесь нет и в помине. Paradise City можно даже условно разбить на несколько районов: промышленный, спальный и др. Ездить по нему довольно интересно, главное — найти себе занятие. Можно поставить для себя цель установить рекорды скорости на улицах либо разбить все рекламные щиты с символикой проекта или сбить ограждения, хотя зачем все это — непонятно.







Автопарк включает в себя 75 автомобилей — довольно внушительная цифра. Главное, чего добились девелоперы, так это желание опробовать каждый автомобиль. Под "опробовать" мы подразумеваем, естественно, возможность вдребезги разнести дорогущий суперкар, а не проверить скорость или, простите, работу трансмиссии. И в этом разработчики преуспели. Аварии в игре превосходные. Разумеется, все машины в игре нелицензированные: за беспредел, что здесь творится, представители автопрома оторвали бы разработчикам головы и все остальные конечности. Но это не значит, что транспортные средства совсем не похожи на свои прототипы из реальной жизни. Разбивать такие роскошные автомобили — сплошное удовольствие. Новые машины прибывают на свалку (Junk Yard) после того, как вы найдете их в городе и разобьете, или в качестве премии за энное количество выигранных заездов. Если рассматривать первый способ пополнения своего автопарка, то задача осложняется тем, что искомая машина очень ловко уворачивается от ваших ударов и все время норовит свернуть в какой-нибудь переулок и затеряться, при этом впечатав вас в стену.

Автомобили поделены на несколько классов: "гонщик", "агрессор" и "трюкач". Машины, которые относятся к первой категории, самые быстрые, но нитро можно активировать только в том случае, если его полный бак. В заезде без ускорения вы быстро станете аутсайдером, поэтому эти авто используются не очень часто. "Агрессоры" лучше всего подходят для Road Rage, они не столь быстрые, как "гонщики", но имеют внушительный запас прочности. Ну а "трюкачи" являются универсальными транспортными средствами — чем-то средним между другими классами. В игре также присутствуют мотоциклы. Ездить на них интересно, но не так, как на машине: проблема заключается в том, что "байки" нельзя разбить, а без этого теряется весь смысл.

Типов гонок мало: спринт, заезд на время, побег, трюковые этапы и разрушение. Последний вид лучше всего дает понять, что представляет собой Burnout: ваша задача — разбить определенное количество автомобилей и при этом уцелеть самому.

Разработчики во время презентаций игры постоянно говорили о деформации металла в реальном времени. Проще говоря, повреждения должны были просчитываться на лету, а одинаковые аварии — остаться в прошлом. Как и следовало ожидать, это обещание осталось всего лишь пустым звуком. Поначалу подвоха не видно: автомобили красиво бьются, отлетают колеса, мнутся кузова, даже краска сцарапывается. Но обман проще всего заметить, если долгое время ездить на одной и той же машине. Проведите небольшой эксперимент: попробуйте три раза впечатать автомобиль в стену примерно на одинаковой скорости. Повреждения будут одинаковыми, разве что колеса полетят по-разному. Впрочем, если не приглядываться, этого не замечаешь: все внимание уходит на безжалостное уничтожение противников. Самый простой способ разбить машину соперника — столкнуть его на обочину, а стену он сам найдет. Иногда доходит до смешного: вы едва коснулись автомобиля, а тот в заносе изо всех сил старается объехать препятствие.

Разумеется, каждую аварию покажут со стороны в рапиде. Красиво, однако от самого процесса гонки отвлекает. Конечно, это сделано для зрелищности, но нужно ведь и меру знать. По сути, на авариях и построена вся игра — больше разработчикам предложить нечего. Даже тюнинг, без которого не обходится ни одна приличная гонка, здесь отсутствует. Все, что позволяется сделать с автомобилем в игре, это перекрасить его в другой цвет. И вдребезги разбить. В этом и кроется главная проблема Burnout Paradise: кроме гонок, здесь делать нечего, а устанавливать рекорды скорости или сбивать ограждения видится нам довольно сомнительным занятием. Сами по себе соревнования примитивны. Вы вольны выбирать любой маршрут, но это только усложнит задачу, так что проще всего следовать за соперниками, которые всегда выбирают кратчайший путь к финишу. Обогнать другие автомобили проще всего, разбив их. Разработчики посчитали, что из одних лишь аварий можно сделать всю игру, и ошиблись. Если убрать ДТП, то получится красивая, но пустая гонка баллов на шесть.

В подобных играх, чтобы дополнить общую атмосферу, саундтрек должен быть идеальным. С этим у Burnout Paradise полный порядок: нашлось место даже классической музыке, а в главном меню играет Guns N' Roses с композицией Paradise City.

PC-игрокам, кстати, достался не просто порт с консолей, который вышел в начале прошлого года, а именно The Ultimate Box. Это дополненное издание игры, в котором только два по-настоящему весомых изменения по сравнению с обычной версией: смена времени суток и мотоциклы. Само портирование выполнено на непривычно качественном уровне. Ни зависаний, ни вылетов в Windows. Игра работает стабильно, а небольшие провисания fps были замечены только во время аварий. Увидеть такой качественный порт было приятной неожиданностью.

Игры все же остаются развлечением, а не искусством, и Burnout Paradise очень показателен в этом плане. Проект не заставит вас раздумывать о будущем человечества, а просто подарит несколько часов веселья. Одноразовый проект, как Pure или Motorstorm. Очень красиво, интересно и весело, но уже через несколько минут после выхода из игры Burnout Paradise забывается.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко

РАДОСТИ

Великолепные аварии
Отличный саундтрек
Современная графика

ГАДОСТИ

Кроме аварий, в игре ничего нет
Проект быстро надоедает
Посредственный AI соперников

ОЦЕНКА

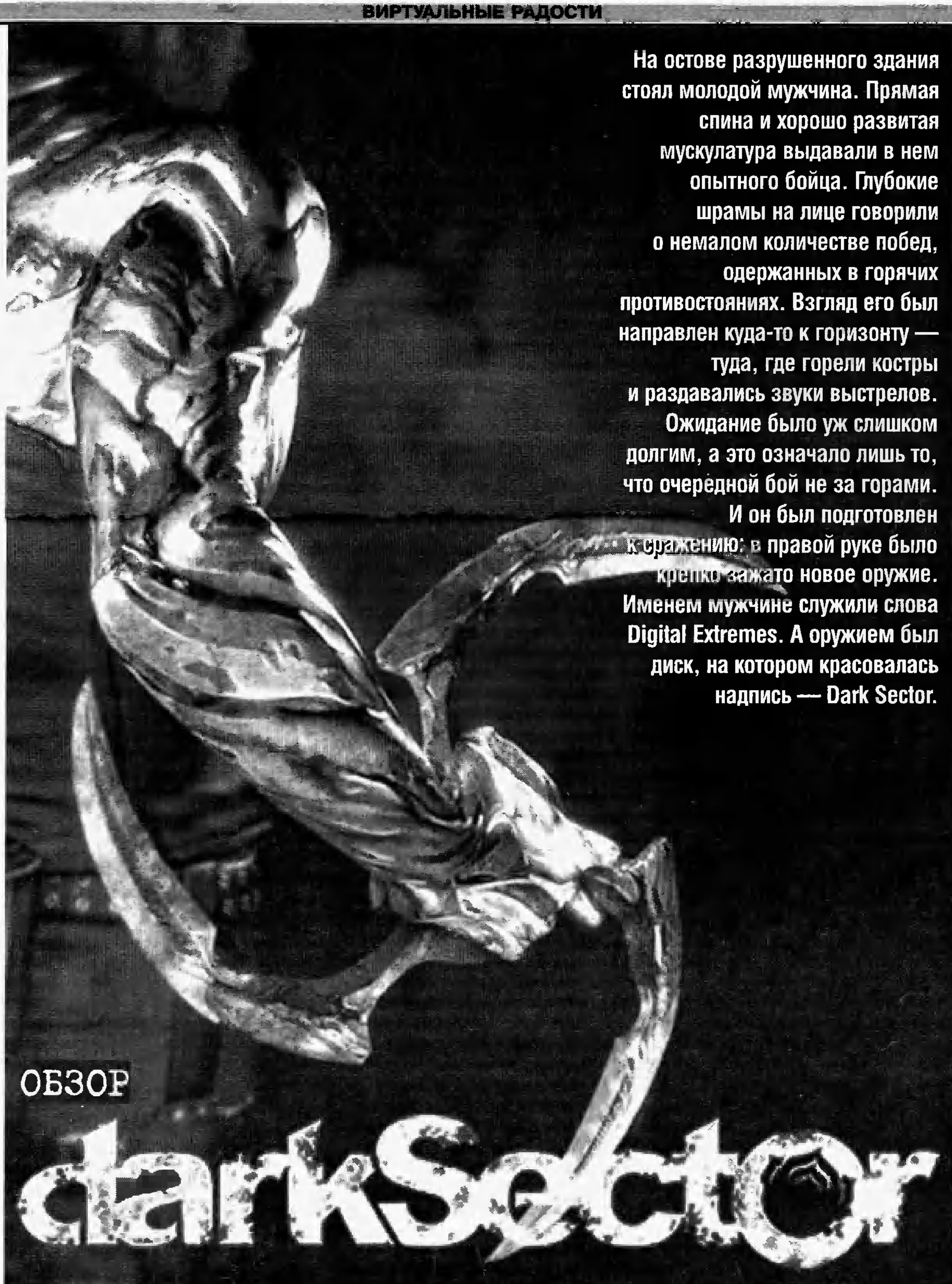
8.5

ВЫВОД

Красивое и зрелищное развлечение на пару вечеров. На большее тайтл, увы, не годится, потому что хочется чего-то большего, чем шикарные столкновения в перерыве между однообразными гонками.



Жанр: *TPA*
Платформы: *PC (только для СНГ), Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Digital Extremes*
Издатель: *D3 Publisher of America*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Похожие игры: *Collapse, Pariah, Gears of War*
Мультиплеер: *Интернет, локальная сеть*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ, 6,5 Гб свободного места на диске*
Официальный сайт игры: *http://www.darksector.com/*



На остове разрушенного здания стоял молодой мужчина. Прямая спина и хорошо развитая мускулатура выдавали в нем опытного бойца. Глубокие шрамы на лице говорили о немалом количестве побед, одержанных в горячих противостояниях. Взгляд его был направлен куда-то к горизонту — туда, где горели костры и раздавались звуки выстрелов. Ожидание было уж слишком долгим, а это означало лишь то, что очередной бой не за горами. И он был подготовлен к сражению: в правой руке было крепко зажато новое оружие. Именем мужчине служили слова Digital Extremes. А оружием был диск, на котором красовалась надпись — Dark Sector.

Кусочек истории

История создания Dark Sector довольно интересна и уходит своими корнями еще в те давние времена, когда трава не просто была зеленее, а даже переливалась яркими цветами и искрилась на солнце. Именно тогда компании Epic Games и Digital Extremes начали вкладывать свои умения, навыки, фантазию и даже душу в культовый Unreal. Что и говорить, первая часть сериала была чем-то новым в жанре и, кроме того, очень качественным продуктом. И нет ничего удивительного, что игра завоевала симпатии и любовь целой армии поклонников, а продолжения в виде Unreal 2: The Awakening и Unreal Tournament закрепили за тандемом разработчиков звание магистров по части FPS. Но время шло, над Epic Games и Digital Extremes сгущались тучи, которые пролили холодный дождь в виде Unreal Championship, что если и не явилось первопричиной, то уж точно поспособствовало разладу среди игроделов, а вскоре привело к отделению компаний друг от друга. О последствиях, думается, осведомлены все. Из-за этого разделения пострадали не только обе студии, но и фактически все любители хороших, качественных и красивых "стрелялок". Ведь такими назвать неплохой, но до ужаса скучный и безвкусный Pariah от Digital Extremes и динамичную, но банальную Gears of War от Epic Games язык не повернется. И если вторые неплохо зарабатывают деньги и авторитет, то Digital Extremes оказались на краю как в финансовом вопросе, так и по части авторитета. Собственно, вышедший на приставках еще весной долгострой и был для Digital Extremes чуть ли не последним шансом: или пан, или пропал.

История самого Dark Sector также весьма интересна. Проект, анонсированный еще в 2000-ом году, за время своей разработки успел несколько раз сменить концепцию. Сперва игра обещала перенести пользователя на обширные онлайновые просторы, предоставив ему отлаженный шутерный геймплей в огромном мире а-ля World of Warcraft — эдакий Tribes. После этого Dark Sector переехал на различного размера космические корабли, предлагая уникальные stealth-миссии и развернутую систему рукопашного боя. Но, в конечном итоге, для проекта была выбрана классическая стезя постановки геймплея, жаждущая сравнения с Unreal и Pariah. Что же из этого получилось? Ответ могли бы дать обладатели консолей, так как изначально выход игры на PC запланирован не был. Было бы обидно, если бы этот продукт от опытных разработчиков прошел мимо "персоналок", но, к счастью, предприимчивое издательство "Новый Диск" постучалось в офисную дверь Digital Extremes — и теперь мы можем опробовать сей любопытный продукт на PC, причем эксклюзивно, так как PC-версия Dark Sector вышла только на территории СНГ.

Один плацкарт до Ласрии, пожалуйста

Как повелось, разработчики ошибочно предполагают, что в шутерах сюжет не является важной составляющей и его можно написать за два десятка минут на клочке бумаги перед отправкой проекта в печать. Dark Sector постигла та же судьба: сторилайн смешон своей банальностью даже в сравнении с Doom 3 или Legendary, которые также не отличаются изысканностью повествуемых историй. Забегая вперед, скажем: хорошего драматичного сценария игре очень не хватает. В сюжете Dark Sector всплывает маленькая независимая республика Ласрия, затерянная где-то в Восточной Европе. Советский Союз, который даже и не думал распадаться, является в некотором роде покровителем "братской" державы и позволяет творить ее лидерам всяческие непотребства, превращая государство в полигон для испытаний, а местное население — в подопытных кроликов. Жуткий и страшный вирус, заботливо выпущенный в воздух лидером Ласрии, товарищем по имени Роберт Мезнер, ожидаемо превратил ничего не подозревающих мирных жителей в опасных монстров, жаждущих мяса и зрелищ. Естественно, произошедший инцидент не мог остаться незамеченным мировой общественностью, а также широкой американской агентурной сетью. Как водится, главные лица "самой демократичной страны в мире" посовещались немного да решили отправить для урегулирования опасной ситуации одного секретного агента с крутым нравом и лицом ребенка — Хайдена Тенно. Миссия ему практически удалась, но в тот момент, когда уже казалось, что злой и страшный Мезнер будет отправлен к праотцам, последний самым подлым образом вколол Хайдену несколько кубиков мутагена. Затем, следуя известным клише, последовал обморок. Сколько времени господин Тенно был в отключке, неясно. Ясно только то, что жить секретному агенту осталось совсем недолго, так как вирус уже начал действовать, разрушая организм изнутри. Но для бравого янки задание имеет первоочередную важность и стоит даже впереди желания жить — и Хайден тут же возвращается к выполнению священной миссии. Благо, мутаген не только медленно убивает героя, но и приносит с собой такую радость, как мутированная правая рука, в которой крепко-накрепко зажат трехконечный сюрикен — верный помощник Тенно.



Как видим, сюжет до ужаса банален, скучен и вторичен. Все это мы уже видели, причем не один раз. Но, кроме непосредственно истории, не впечатляет и ее подача. Сюжетная линия не выглядит как грамотное и ясное для восприятия повествование — это, скорее, запутанный клубок из коротких диалогов с немногочисленными NPC да невнятных роликов. Кроме того, Dark Sector абсолютно линеен. Чуткая рука разработчиков проведет мистера Тенно по локациям, намертво захлопывая каждую дверь за его спиной. Печальная картина.

Элементарные законы физики

Помните, мы уже упоминали о жуткого вида трехконечном сюрикене, зажатом в правой руке главного героя? Знакомьтесь, это глэйв — ваш основной товарищ и друг в нелегком деле уничтожения монстров и спецназовцев. Стоит заметить, что, если бы не это оружие, в Dark Sector не нашлось бы ничего оригинального. Но данное орудие убийства выглядит весьма оригинально и заслуживает детального описания.

Глэйв идеально подходит для потрошения врагов или для отделения от их туловищ конечностей и головы. Все очень просто: выкинули руку вперед — и смертоносный снаряд описывает в воздухе дугу, по дороге кромсая противников, и возвращается обратно в мутированную ладонь протагониста. Кроме обычного броска, можно запустить сюрикен в режиме slo-mo и самостоятельно контролировать полет смертоносной "звездочки". В этом случае можно закрутить глэйв по очень лихой и, что немаловажно, физически реалистичной траектории, поражая одного плохого парня за другим. Реализован этот режим очень хорошо, плюс он довольно прост для освоения.

Но это не все. При помощи глэйва можно притягивать к себе контейнеры с боеприпасами, выпавшее из трупов оружие или аптечки, что весьма удобно в активной фазе боя, когда нет времени на мародерство. А с помощью различных горящих объектов, рефрижераторов и линий электропередач можно придать сюрикену дополнительные свойства — так сказать, подзарядить стихиями. После такой операции вариантов развлечения становится намного больше: глэйв, впитавший в себя несколько тысяч ампер, поджарит группу противников, стоящих по колено в воде, или превратит их в ледяные изваяния. Ну, или, в конце концов, банально сожжет.

Не обошлось в Dark Sector и без различных видов огнестрельного оружия, но на поверку оно является скорее приятным дополнением к глэйву, как и в Dead Space, в котором при щедром выборе вооружения предпочтение все равно отдавалось резаку. Разновидностей "пушек" довольно много: пистолеты, дробовики, автоматические и снайперские винтовки, гранатометы и тому подобные вкусности. Однако есть тут и свои сложности. Одновременно с глэйвом можно пользоваться только одноручным оружием — маломощными пистолетами да обрезом, а отказываться от использования сюрикена было бы фатальной ошибкой. Тем не менее, никто не мешает бросить "звездочку" в толпу врагов и, пока глэйв описывает в воздухе параболу, вытащить из-за пазухи пулемет и немного пострелять.

Существует несколько способов пополнить свой арсенал. Во-первых, это классическое обшаривание карманов поверженных солдат, однако качество и убойная сила их оружия оставляет желать лучшего. Для особо требовательных людей в Ласрии действуют подпольные рынки по сбыту разнообразных средств уничтожения, где можно отыскать что-нибудь более изысканное. Ну и, естественно, возможность улучшить ору-







жие в игре тоже присутствует. В каждой "пушке" есть некоторое количество слотов, в которые можно установить модули апгрейда. И если со скорострельностью, убойной силой или вместимостью магазина все ясно и без лишних слов, то увеличение наносимых повреждений монстрам или возможность прошивания врагов навылет выглядят довольно интересно.

И напоследок: поскольку в теле мистера Тенно не прекращается процесс мутации, со временем в его распоряжение поступят и некоторые спецспособности вроде энергетического щита и иже с ним.

Такие милые они

Враги главного героя представлены немалым количеством видов. Обычные человекообразные зомби-монстры являются низшей "кастой" местного бестиария. Превращение их в суповой набор не вызывает особых затруднений, разве что иногда мутантов бывает очень много на единицу территории, что может вызвать некоторые трудности. С отрядами вражеской пехоты — как простыми, так и элитными — тоже проблем не так уж и много. Конечно, шквальный огонь с их стороны, довольно неплохой выбор позиции, а также залпы управляемых ракет весьма усложнят жизнь, но в то же время бравые ребята с автоматами не особо живучие — одно попадание в голову навсегда лишит их излишней агрессии, чему способствует невысокий интеллект супостатов. Куда больше проблем доставляют различные виды боевой техники, среди которых — то ли усиленные "бронекостюмы", то ли боевые роботы. Весьма опасные ребята. Благодаря своей огневой мощи и неплохой броне, эти "железные люди" могут изрядно уменьшить количество очков жизни главного героя. Одним из этих агрегатов можно будет даже порулить, что отнюдь не ново в современных шутерах.

Куда больший интерес представляет сама концепция ведения боя. Казалось бы, что тут такого — привычный процесс устранения противников различными боевыми системами. Ан нет, в Dark Sector лучше всего работает тактика "настоящие герои всегда идут в обход". Механика проста: мутировавшее население и военные находятся в состоянии постоянного конфликта. Тут и там между ними происходят стычки, после которых на земле остается немало бездыханных тел. В такие моменты главному герою, чем влезать в бой, тратя боеприпасы и получая по сопатке как от тех, так и от других, лучше отсидеться где-нибудь в кустах и после окончания боя несколькими очередями, полудюжиной гранат да верным глэйвом покончить с выжившими.

Ну и, по светлой традиции, разнообразные боссы в Dark Sector также присутствуют, причем бои с ними хорошо проработаны и очень увлекательны — настоящее противостояние грубой силы и человеческого интеллекта. Подача этих схваток куда качественнее, чем в том же Collapse: боссы интересные, оригинальные, да и встречаются не настолько часто, чтобы надоесть.

В итоге, вопросов, касающихся боевой части, к Dark Sector не возникает: метко запущенный глэйв разрубает на части группу врагов, удачно подбитая пулей граната падает под ноги отряду спецназовцев, вовремя поставленный энергетический щит спасает игрока от смертельного ракетного залпа, а хитрая комбинация действий устраняет с пути очередного босса. Все выглядит эстетически чисто и в меру красиво.

Запах, вид, эхо и развлечения независимой Ласрии

Картина игрового мира представлена в привычном и, если можно так выразиться, классическом антураже а-ля Half-Life 2. Фирменная атмосфера разрухи и общего регресса, полуразвалившиеся здания, затянутое тучами небо, чувство тоски, доносящиеся из-за горизонта непонятные жутковатые звуки, граффити на стенах — все это мы уже видели и не против увидеть еще раз. Можно упрекнуть за вторичность, но можно и похвалить за преемственность, тем паче что стилистика и атмосфера выполнены на высоком уровне.

С графикой тоже все в порядке. Собственный движок Digital Extremes выдает действительно неплохую картинку, хотя и не уровня Crysis. Отменные спецэффекты радуют взор, модели главгероя и противников выглядят хорошо, а вот анимация настораживает своей топорностью. Куда лучше дела обстоят с эстетической передачей картинки: дизайнеры потрудились на славу, качественно и с фантазией проработав игровые локации. Впрочем, ничего удивительного: эти люди все-таки работали над серией Unreal.

Очень добротно сработаны и звуковые эффекты с музыкальным сопровождением. Выстрелы по звучанию похожи именно на выстрелы, монстры издают весьма натуральные вопли, общий звуковой фон тоже приятен для слуха, причем в нем не чувствуется фальши. Музыка соответствует общему стилю игры: настороженная, тонко намекающая на возможную опасность, она идеально вписывается в геймплей. А вот озвучка, выполненная издателями из "Нового Диска", подкачала: голоса не соответствуют характерам персонажей, реплики преисполнены излишнего пафоса и напыщенности, а кое-что осталось непереведенным.

Ну и, напоследок, несколько слов о сетевой игре. Dark Sector не претендует на убийство мультиплеера тех же Gears of War 2 или Left 4 Dead, но выглядит весьма любопытно. Разработчики решили вырезать поднадоевшие режимы а-ля Deathmatch, создав две оригинальные концепции — Epidemic и Infection. В первом режиме происходит сражение двух команд, в каждой из которых есть персонаж с глэйвом в руке и со всеми спецспособностями, — и основная задача сводится к его уничтожению. В Infection же аналог мистера Тенно, умеющий становится невидимым, в одиночку сражается против группы обычных солдат. Стоит отметить и отменную сбалансированность мультиплеера. Интересно и увлекательно, как в лучших традициях Unreal Tournament.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич



РАДОСТИ

Разнообразие способов использования глэйва
Отличный дизайн
Прекрасная музыка
Оригинальный мультиплеер

ГАДОСТИ

Невнятный и скомканный сюжет
Вялая графика

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Бой длился с дюжину часов, но постепенно сошел на нет. Мужчина не смог победить, но и не проиграл. Новое оружие неплохо зарекомендовало себя в бою, особенно по сравнению с прошлым, что звалось Pariah, но все равно до высокого качества, заданного серией "нереальных" прототипов, оно не дотянуло. А это означало только то, что мужчину, чье имя Digital Extremes, ждали новые сражения и новые образцы оружия, крепко зажатого в правой руке.



Жанр: FPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия F.E.A.R.
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 2,8 ГГц или AMD Athlon 64 3000+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X700; 12 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,2 ГГц или AMD Athlon 64 X2 4400+; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon HD2900XT; 12 Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: http://www.whatisfear.com/



Любая хорошая игра всегда стремится привнести в индустрию что-то новое. Инновации важны для любых проектов, но особенно критично их наличие в шутерах — в самом распространенном на сегодняшний день жанре. В подавляющем большинстве суть игрового процесса "стреляй" остается неизменной еще со времен Wolfenstein 3D — и тем ценнее изменения, связанные не с графикой или сюжетом, а именно с геймплеем.

F.E.A.R. образца 2005-го года мог похвастаться такого рода нововведением, будучи построенным вокруг одной удачной идеи. Замедление времени обогатило и украсило стандартные перестрелки, сделав игру довольно значимым представителем жанра, после чего фраза "slo-mo в шутере от первого лица" начала автоматически ассоциироваться с детищем Monolith.

Смерть в большом городе

Сиквел планировался как работа над ошибками. Все те составляющие, что не дотягивали до великолепного уровня в первой части, предполагалось улучшить, дополнить, изменить... Результат вышел в высшей степени странный. Взять хотя бы левел-дизайн — больное место оригинала. В Project Origin появились уличные бои, разнообразные уровни, местами яркая палитра — но большинство локаций остались унылыми одинаковыми туннелями. Линейность никуда не исчезла, ее даже не пытались замаскировать. Уникальные, запоминающиеся места можно пересчитать по пальцам одной искалеченной руки. Нет, подвижки к лучшему определенно имеются, но при такой дозировке нововведений разработчикам понадобится еще не одна игра, чтобы избавиться от большинства своих ошибок.

Что радует, так это сюжет, развивающий историю оригинала и местами превосходящий ее. Подается сторилайн теперь куда более разнообразно, не зацикливая нас на прослушивании телефонных разговоров. Обрывистых и повисших в воздухе сюжетных нитей нет, диалоги всегда несут в себе какую-то информацию. Недосказанность же и запутанность истории — фирменная черта серии, и к минусам отнести это при всем желании не получается.

Мы по-прежнему не способны осмыслить поступки "маленькой страшной девочки" Альмы, которая, к слову, теперь в образе именно девочки практически не появляется. Мы по-прежнему вынуждены отдуваться за ошибки Женевьевы Аристид и Харлана Уэйда, тяжелым армейским ботинком втаптывая все проблемы в пол. Солдаты-клоны все также нам не рады. Никуда не делась и значимость протагониста для сюжета: его вновь что-то связывает с Альмой, которая гоняется за нами по разрушенному городу, обнаженная и взбудораженная. И это притом, что главный герой сменился и никакого отношения к детям девочки новый персонаж не имеет.

Главное тут вот что: если для вас все эти имена и отсылки к оригиналу ровным счетом ничего не значат — отнимите полбалла от финального рейтинга. Потому как сюжет — это наименее спорная часть игры. Дальше будет хуже.

Боязнь отсутствия страха

F.E.A.R. знаменит не только замедлением времени — это еще и одна из немногих удачных попыток скрестить мистический триллер с взрывными боями. Первой части это вполне успешно удалось, хотя до корифеев жанра хоррор ей было далеко. Сиквел же сильно сдал в плане напряженности и нагнетания атмосферы. Все, чем нас пугают (вернее, пытаются), сделано словно для галочки: шелестящие призраки, мерцающие лампы, лужи крови, мелькающие перед глазами картины потустороннего мира... Боимся? Нет. Увы, F.E.A.R. как хоррор окончательно сдулся. Атмосферно, местами завораживающе, но совсем не страшно.



Взять хотя бы символ игры. Раньше каждое появление Альмы было событием: герой чуть ли не верещал и силился убежать, пока девочка в красном платьице не прикоснулась к нему и не превратила его в дымящийся скелет. Теперь голой омерзительной тетке, в которой с трудом угадывается зловещий ребенок из оригинала, можно и нужно надавать прикладом по лицу, когда она начинает бросаться на нас из темных углов. Понизив мистическую личность едва ли не до обычного монстра, разработчики сильно прогадали.

Более того, основным ощущением во время прохождения будет даже не беспокойство, а раздражение от резкой дисгармонии. Уровни слабо сбалансированы в плане не только дизайна, но и напряжения. Можно битый час отстреливать клонов в сером метро, а потом выйти на поверхность прямо над оставшейся после ядерного взрыва воронкой и пробежать сквозь толпу привидений. Огорчает именно редкость таких моментов, как последний. Придумай разработчики больше уникальных локаций и более впечатляющие способы запугивания — вышел бы очень сильный и атмосферный проект. Но — нет. Теперь вся надежда на главное — на игровой процесс.



Истребление марионеток

Больше всего F.E.A.R. ценили, конечно, за геймплей. На его фоне меркло большинство недостатков. Баллистика восхищала, а искусственный интеллект до сих пор вспоминают с теплотой. Как только не божились в Monolith не трогать костяк геймплея — не удержались. Образцово-показательный шутер скатился до стандартного уровня "пострелять и выйти".

Почему так произошло? Прежде всего, умер AI. Не просто остался без изменений или слегка ухудшился — действительно практически умер. Это худшее, что могло произойти с игрой, и оно произошло. Кремниевые болванчики опустились едва ли не до уровня бюджетных шутеров, уступая местами даже дуболомам-комбайнам из Half-Life 2. С оригиналом сравнивать рука не поднимется: небо и земля. Враги бездумно выходят из-за угла и начинают палить во все стороны. О тактических ходах противника можете забыть, гранаты к нам в укрытие прилетают только по праздникам — и те мимо, раненые клоны начинают хаотично крутиться на месте, забывая про нас... Глядя на этот театр паяцев, хочется рыдать над загубленным искусственным интеллектом. Ведь все это — на Veteran. В первой части уже на нормальном уровне сложности было местами тяжелее.

Единственная отрада — новые типы врагов: "кукловоды", воскрешающие трупы клонов на расстоянии и умеющие телепортироваться, а также ловкие уродцы с повадками Чужих, бегающие по потолку. Вот они-то и заставляют изрядно попотеть — и, лихорадочно озираясь по сторонам и паля во все, что движется, вы начинаете снова верить в AI.

В отстреле бестиария нам помогут свежие, видоизмененные виды оружия и гранат. Проблема обновленного арсенала в том, как он выглядит. Принципиально нового ничего не появилось, кроме разве что огнемета, а дизайн "стволов" в сухую проигрывает первой части. Первую половину игры ничего, кроме стандартных "пистолет-автомат-дробовик", вы не увидите. И даже отдача уже не так чувствуется, как раньше, — все для удобства игроков!

Затем кудесники из Monolith решили видоизменить визуальную составляющую. Понимая, что старый движок Lithtech уже не способен тягаться с современными технологиями, они залили экран спецэффектами и блюром. То, что получилось в итоге, сложно сравнивать с холодной, выдержанной картинкой оригинала. Каждая перестрелка сжигает сетчатку вспышками, отблесками, искрами. Вокруг фонтанирует кровь, изображение то и дело смазывается. Забавно, но замедление — фир-











менная особенность F.E.A.R. — используется здесь в основном для того, чтобы разглядеть происходящее, а не выжить. Перестрелять врагов несложно и без рапида, а вот вычленить их из окружения — задача нетривиальная. Не сказать, чтобы это было некрасиво или аляповато, но в стройную механику, основанную на slo-mo, таких изменений вносить, пожалуй, не стоило.

Также убрали возможность выглядывать из-за угла. Вместо нее предлагают опрокидывать на пол столы и игральные автоматы, чтобы устраивать подобие позиционного шутера. Проблема в том, что толком спрятаться за укрытием все равно не выйдет: шальная пуля легко может отыскать вашу голову, а прижиматься к стенам и ящикам на манер Gears of War нельзя. Да и имбецилы-враги вместе с парадом спецэффектов навязывают агрессивный стиль игры. Под стать и озвучка — роскошный грохот выстрелов и бодрые, но абсолютно не откладывающиеся в памяти мелодии.

Получившееся действо сложно назвать привычной аббревиатурой из четырех букв. Если первая часть отождествляется с аккуратными, выдержанными, дистиллированными перестрелками, искрящими в прямом и переносном смысле, то сиквел предлагает яростные баталии с забрызганным кровью экраном и буйством шейдеров. Краеугольный камень механики — перестрелки в рапиде — низведен до "фишечки", кремниевый мозг скукожился до крохотных размеров, картинка из аскетичной, но выдержанной в едином стиле превратилась в блестящий калейдоскоп. С другой стороны — частичная разрушаемость, развитие сюжета и вселенной игры, подвижки в геймдизайне. И это не упоминая про два чудесных эпизода с участием робокостюма. Такое надо видеть самому.

Все это изменения, может, и весомые, но разработчики не улучшили уже имеющееся, а заменили на совсем другое. Вместо прогресса — бег на месте с наступающей одышкой. А прошло, между прочим, три с половиной года... Складывается ощущение, что девелоперы сами так и не поняли, каким хотят видеть F.E.A.R. нового поколения.

Все, что требовалось от сиквела, — грамотно и в нужную сторону развить идеи оригинала. Как говорится, тех же щей, да погуще влей. На практике же перед нами странного вида похлебка — вкусная, но недосоленная. Употреблять и наслаждаться можно, а в



условиях шутерного голода даже нужно. Но всех, кто ждал именно F.E.A.R. 2, игра наверняка разочарует из-за завышенных ожиданий. Повторить триумф прародителя, к сожалению, не вышло. Ждем третью часть?

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей L!Nk Млынчик
Диск предоставлен интернет-магазином www.game-online.shop.by

РАДОСТИ

Добротный сюжет
Занимательный геймплей
Великолепный звук
Разнообразие игровых ситуаций

ГАДОСТИ

Средний уровень графики
Упрощенный искусственный интеллект
Потеря серией индивидуальности
Играть не страшно

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Project Origin — вполне приличный шутер, на который не жалко потратить пару вечеров. Главное — абстрагироваться от связи этой игры с F.E.A.R. за номером один. Кроме сюжетной линии, их, к сожалению, объединяет немногое.

ОБЗОР

Saints Row 2

PC-версия

Жанр: *гангста-версия GTA 4*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Volition, Inc.*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Бука*
Похожие игры: *Grand Theft Auto: San Andreas, Mercenaries 2: World in Flames, True Crime: New York City*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo или AMD Athlon X2 с частотой 2 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1300; 15 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo или AMD Athlon X2 с частотой 3,2 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD3850; 15 Гб свободного места на жестком диске*

Излишне пафосный пиар почти всегда предшествует откровенному отстою. За примерами далеко ходить не надо: все помнят злополучную студию Geleos и их Lada Racing Club. А в этом случае пиарщики оказались еще наглее и изобретательнее: в их арсенале был стриптиз, своеобразные вредные советы и огромное число прочих рекламных акций и презентаций. Но в итоге игра оказалась достойна своей пиар-кампании: такого количества веселья и беспредела на единицу времени не выдавали даже Pandemic Studios со своей Mercenaries 2: World in Flames. Пара миллионов проданных копий, неожиданно теплый прием среди прессы... Дело оставалось за малым — выбить у THQ побольше денег на разработку Saints Row 3. А издатель всегда чует прибыль, и уже ни для кого не секрет, что третья часть давно разрабатывается и чем заняты лучшие умы да золотые руки Volition. Словом, неудивительно, что портирование игры на PC, скорее всего, доверили практикантам, которые явно спешили как можно скорее закончить работу и вслед за более умелыми товарищами приступить к производству триквела.

Ибо по-другому такого наплевательского отношения не объяснишь. Дело тут не в особой криворукости или хроническом косоглазии неопытных сотрудников Volition, а скорее в банальной халтуре, ведь кое-что у них все-таки получилось. К примеру, управление было практически идеально переработано под клавиатуру с мышью, как будто игра изначально затачивалась под эти девайсы. Графические "артефакты" и программные ошибки встречаются настолько редко, что их можно принять за вымирающий вид, который будет окончательно уничтожен ближайшим патчем. Но вовсе не эти проблемы должны волновать разработчиков "заплатки", если таковая, конечно, увидит свет. Есть неприятности побольше. Дело в очень (очень!) сильно завышенных системных требованиях. Большинство игроков пока просто не могут не то что выкрутить все настройки на максимум, а даже просто запустить Saints Row 2. Оптимизация порта подобна прорвавшейся канализационной трубе в жаркое июльское утро: тепло, хорошо, но воняет так, что даже листья на каштанах скручиваются в трубочку. Ну неправильно это — требовать для нормальной работы как минимум три, а лучше все четыре гигабайта оперативной памяти, "очень многоядерный" процессор и видеокарту класса "чем дороже, тем лучше". Сие есть законная вольность пока лишь только GTA 4, но ей статус и внешность позволяют. А тут, простите, кожа да кости, подростковые прыщики и прочие радости переходного возраста, так что иметь подобный недетский аппетит при таких недостатках — феноменальная наглость.

А вообще, люди, утверждающие, что нельзя сравнивать детища Rockstar и Volition, в корне ошибаются, ведь Saints Row 2 — это вылитая GTA 4 в юности, т.е. GTA: San Andreas. Тот же задор, та же бесшабашность, то же наплевательское отношение ко всему хорошему, доброму, светлому в этом мире. Только нашему малолетнему бандиту удалось переплюнуть старшего братца — да так, что даже GTA 4 страшно, ибо она в молодые годы себе такого не позволяла: ну в какой еще игре вы катались на дерьмовозе и поливали дома коричневой жижей? Ну а мы — те, кто любил прошлые части GTA за море возможностей, тотальный беспредел и необоснованное насилие, этому несказанно рады. Главное, чтобы разработчики не пошли по дорожке Rockstar и не перевоспитали Saints Row. Пусть этот отморозок остается на улице, где ему и место: в каменных джунглях тоже кто-то должен быть главным.

Доктор Джонс

Диск предоставлен интернет-магазином minskcd.com

РАДОСТИ

Удобное управление
Практически нулевое количество программных ошибок

ГАДОСТИ

Ужасная оптимизация

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Некое подобие брендовой вещи с официальных "китайских" филиалов. При своем посредственном качестве стоит неверопятно дорого — не каждый купит, но если денег хватит, то однозначно понравится.



ОБЗОР

Defense Grid: The Awakening



Геймеры, развлекавшиеся много времени назад со Scenario Editor в бессмертном и бессменном — во всяком случае, до релиза второй части — Starcraft, даже и не подозревали, что некоторые из элементов их творчества перерастут в самый настоящий поджанр стратегических игр. Мы имеем в виду, конечно же, tower defense, который отвергает такие каноны RTS, как проектирование базы или штампование юнитов, вместо этого предлагая заняться строительством башенок, предназначенных для уничтожения атакующих орд монстров, солдат, танков, авиации, насекомых и т.п. Подобные представители казуального игростроения мигом заполонили Сеть и обзавелись довольно внушительной армией поклонников. Но если остальные поделки напоминают своим видом и начинкой любительские проекты, которые ни на что особенное не претендуют, то Defense Grid: The Awakening как минимум целит на пальму первенства среди подобных тайтлов.

Жанр: *tower defense, RTS*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Hidden Path Entertainment*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Похожие игры: *Harvest Massive Encounter, Master of Defense, Wicked Defense*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,8 ГГц; 512Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ*
Официальный сайт игры: *http://defensegrid.hiddenpath.com/*

Минус сюжет. Нет, игровая история в Defense Grid: The Awakening "заочно" присутствует, но вряд ли можно назвать легкий фантастический рассказ о том, как важно спасти род людской от злобных инопланетных агрессоров, сюжетом. Конечно, для представителя класса tower defense развитая и проработанная сюжетная линия не является чем-то необходимым, однако согласитесь, что оригинальный и закрученный сценарий очень пошел бы Defense Grid: The Awakening, превратив ее во что-то сверхъестественное в жанре. Но на нет и суда нет.

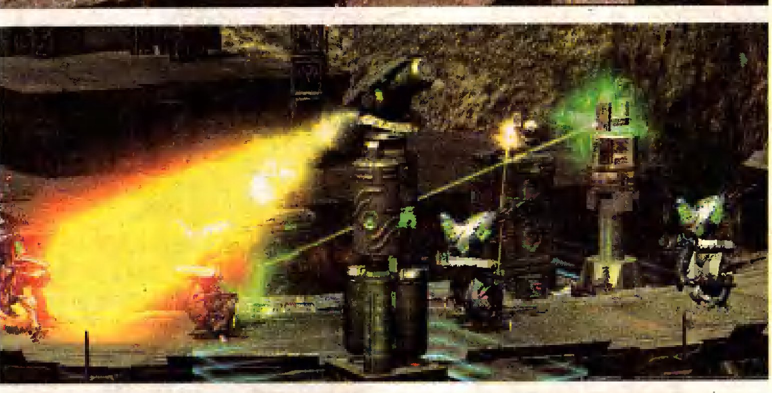






Геймплей обозреваемого проекта выполнен в соответствии со всеми правилами поджанра. Если вкратце, то от игрока требуется не допустить того, чтобы многочисленные противники, атакующие волна за волной, пробрались к реактору (сердце базы) и вытащили из него пару-тройку кусков топлива, что приведет к фатальным последствиям. А строить оборону от интервентов предлагается посредством возведения различных защитных сооружений, проще говоря — боевых башен, видов которых в Defense Grid: The Awakening великое множество.

На первый взгляд, игровой процесс не представляет собой хоть что-то отличное от остальных игр категории tower defense — все сводится только к простому нагромождению турелей в стиле "больше значит лучше". Но это только на первый взгляд. После прохождения нескольких уровней начинает показывать себя с лучшей стороны ладный и хорошо проработанный баланс. Врагов становится все больше, а территорий, на которых можно возводить опорные пункты, — меньше. Уменьшается и количество доступных для использования ресурсов. Вот в такие моменты и приходится задумываться, какую именно башню поставить в определенном месте — или лучше не строить, а усовершенствовать турель на переднем рубеже обороны. Вроде мелочь, но ошибка или просчет в таком планировании легко приведет к поражению. Defense Grid: The Awakening — игра хоть и казуальная, но отнюдь не простая в прохождении, тем более что толпы врагов не атакуют на одних и тех же участках фронта, предпочитая наваливаться из таких мест, откуда их меньше всего ждешь.



С первого же взгляда на Defense Grid: The Awakening понимаешь, что ее конкурентам остается только нервно курить в сторонке: визуальное исполнение смотрится весьма прилично даже в сравнении с современными хитовыми RTS вроде Red Alert 3. Ладный графический движок прекрасно справляется с качественной прорисовкой игрового антуража, турелей и моделей противников. Анимация и красочные спецэффекты вроде взрывов, огнеметного огня и лазерных лучей выполнены на высоком уровне и нареканий не вызывают. Но вовсе не это так притягательно в картинке — куда больше восхищает работа мастера по части игрового дизайна, а именно Марка Террано, работавшего в свое время над серией Age of Empires. Мир проработан до блеска, представляя игроку серию разнообразных, ярких,

Samorost 2

В этом ревью мы заглянем в Чехию. Что тебе известно об этой стране, дорогой читатель? Чехия знаменита не только отличным пивом, красивыми архитектурными ансамблями древней Праги или Карловых Вар. Эта славянская республика успела прославиться неплохими достижениями на поприще оригинальных веяний в творчестве, иначе говоря, в артхаусе: один фильм Otesanek режиссера Яна Шванкмайера чего стоит. Не отстала и чешская индустрия игровых развлечений. Перед вами — пан Якуб Дворский и его Samorost 2, вышедший еще в 2005-ом году, но локализованный и изданный в СНГ буквально несколько месяцев назад.

Предыстория этой сюрреалистичной сказки начинается с того, как на маленький планетоид, затерянный где-то на безграничных просторах вселенной, приземляется космический корабль, из которого выходят зубастые, но очень забавные "зеленые человечки". Понятное дело, что они не прилетели сюда на межгалактический пикник, а замышляют что-то ужасно вредное — зловещее преступление на маленькой планетке. Ну, а если есть преступление, значит, есть и жертва. Малосенький гномик жил в своем микроскопическом домике в тишине и спокойствии на этом куске земной породы, бороздящем межзвездное пространство. Он наслаждался своей размеренной жизнью и созерцанием открытого космоса, выращивал груши да чесал за ухом свою любимую собачонку. Ничего не напоминает? Да-да, Антуан де Сент-Экзюпери, "Маленький принц" — но такая схожесть только радует.

Так вот, вернемся на планетоид. Упомянутые пришельцы оказались созданиями подлыми и принялись воровать "колхозные" груши из сада лилипута. Лучший друг гнома пытался пресечь эти коварные посягательства на частную собственность, но сам был схвачен, помещен в мешок и погружен на космический корабль, который уже был готов к старту. На счастье, наш главный герой к тому времени успел проснуться и заметить, что верного пса увозят в неведомые дали. А с таким варварским поведением мириться ну никак нельзя, потому маленький человечек прыгнул в свой самодельный звездолетик да кинулся в погоню. И хоть схватить воров за хвост подопечному гному не удалось, зато он нашел планету, странно напоминающую свеклу, в недрах которой "зубастики" и держали в плену доброго друга по имени Собака. К слову, эта планета — только первая в списке тех, что должны быть посещены.

Качественных квестов — хотя бы таких, в которых геймплей был бы в подобающем состоянии — нынче днем с огнем не сыщешь. А в Samorost 2 высокий уровень квестовой составляющей достигнут. В игре Якуба Дворского нет никакой болтовни, нет набивания карманов всякими интересными и полезными предметами, а есть только процесс кликанья левой кнопкой мыши по элементам игрового мира. Но это вовсе не означает упорное вылавливание пикселей: игровой процесс реализован очень удобно. Задачки в большинстве своем несложные и, что очень важно, интуитивно понятные, но это не означает простоту прохождения. Напротив, иногда серое вещество будет закипать от мыслительного процесса. Поиск способов решения задачек — спокойный и неторопливый, как раз под стать атмосфере, к которой обратимся немного позже.

Жанр: *квест*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Amanita Design*
Издатель: *Amanita Design*
Издатель в СНГ: *1С / Snowball Studios*
Название локализованной версии: *"Саморост 2. Звезданутое приключение"*
Похожие игры: *Samorost, The Neverhood*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 2 с частотой 450 МГц; 128 Мб ОЗУ; 300 Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 600 МГц; 256 Мб ОЗУ; 300 Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *http://amanita-design.net/samorost-2/*



- Концентрируя внимание на графическом состоянии игры, никаких эпитетов, кроме как положительных, подобрать не получится. Великолепные сюрреалистичные пейзажи и интерьеры сошли к нам словно с картин прославленных художников-авангардистов. Каждый пиксель пронизан тончайшими нитями легкой философии и заряжен на полную мощность едва уловимым скрытым смыслом. Очаровательная анимация идеально подобрана и подчеркнуто медлительна. Безмолвные персонажи навевают какие-то новые или просто давно забытые чувства и мысли. Это настоящее волшебство, право слово.

А теперь — обещанный рассказ об атмосфере. Некоторые ее частички можно было заметить еще во время описания визуального воплощения, но они были лишь малым. Чудная картинка, неторопливый и размеренный ход времени, медлительная подача игрового процесса сливаются в единое целое, в уникальную, по-настоящему очаровательную внеземную атмосферу и тщательно шлифуются музыкальным сопровождением. Саундтрек, написанный Томашем Дворжаком, ладно и чисто вписывается в игровой антураж, принося через экран монитора совершенно другой, замечательный мир. И это потрясающе.



Не проходите мимо. Тот букет эмоций, что вы получите изучая Samorost 2, можно найти в просто ничтожном количестве произведений других направлений искусства.

Слава Кунцевич

бросских локаций вроде арктических гор или земной орбиты. Более чем симпатично. Ну и, напоследок, несколько слов о музыкальном сопровождении. Благо, в Defense Grid: The Awakening оно заслуживает лестных слов. Никакого пресного "тыц-тыц" — весьма качественный саундтрек, варьирующийся от пафосно-героических гимнов до ладного эмбиента в особо напряженные моменты игры.

Все-таки не зря Defense Grid: The Awakening взялись издавать не кто-нибудь, а Microsoft Game Studios. Игра действительно отличается высоким качеством и способна увлечь на несколько дней.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

РАДОСТИ

- Приятная графика
- Качественный саундтрек
- Добротная сбалансированность
- Дизайн от Марка Террано
- Разнообразие в деталях
- Приличная сложность

ГАДОСТИ

- Глупый AI
- Сюжет для галочки

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Лоск — раз, стиль — два, увлекательность — три, атмосфера — четыре. Defense Grid: The Awakening не просто лучшая представительница жанра tower defense, но и очень достойная игра даже среди массы RTS в целом. И навряд ли в ближайшее время в соответствующем жанре выйдет что-нибудь лучше.



РАДОСТИ

- Очаровательная графика
- Уникальная волшебная атмосфера
- Потрясающая музыка
- Оригинальный волшебный игровой мир
- Отличные загадки

ГАДОСТИ

- Скоротечность

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Мило, мило, мило. Бесконечно мило и очаровательно. Атмосфера и неторопливый геймплей настраивают на созерцание и размышления — глубоко. Огромное спасибо Дворскому и наши рекомендации. Наслаждайтесь и ждите очередного подарка от Amanita Design под названием Machinarium.

ПРИСТАВКИ

Lost Odyssey

Тысячелетняя Одиссея



Жанр: *jRPG*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Mistwalker*
Издатель: *Microsoft Game Studios*

Бессмертие — вот мечта любого человека. Жить вечно, с презрением глядя на смерть. Не бояться пройти даже в ад, зная, что высший суд над вами если и свершится, то не раньше Судного дня. Но что есть вечная жизнь? Дар? Или же проклятие? Свобода? Или же заключение в бренном теле на тысячи и тысячи лет?

Thousand Years of Dreaming

Он помнит только последние тридцать лет своей жизни. И знает о себе наверняка лишь две вещи: имя его Каим Аргонар, и он бессмертен. А еще он виртуозный воин, в чьих руках даже старый ржавый меч превращается в смертоносное оружие. Бродя по миру и работая наемником, Каим в конце концов останавливается в государстве Ура и вступает в армию. Тем временем страна ввязывается в войну — и героя отправляют на битву. На поле боя происходит ужасное событие: с неба, словно кара за грехи участников этой мясорубки, падает метеорит, почти подчистую уничтоживший за мгновение обе армии. На передовой сумели выжить лишь Каим и еще одна особа — пиратка Сет, также бессмертная. Впоследствии наших героев, благодаря их живучести, отправляют к секретному месту под названием Grand Staff, с которым неожиданно прервалась связь...

И это лишь самое начало завязки. Далее Каима, Сет и многих других персонажей, присоединившихся к вам за время странствий, ожидают самые невероятные приключения, которые только можно вообразить. Государственные интриги и заговоры, месть и любовь, горечь утраты и радость воссоединения. История Lost Odyssey выполнена в лучших традициях жанра jRPG: далеко не один неожиданный поворот сюжета, интересные персонажи, судьбы которых переплетены не хуже, чем в сериале Lost. История постоянно развивается, лишь изредка замедляя темп, чтобы игрок мог перевести дух и осмыслить увиденное и услышанное. Сценаристы постоянно держат интригу и как только дают ответ на один вопрос, сразу же сыплют на голову еще парочку. Также стоит похвалить режиссеров за отлично поставленные эпические ролики. Иногда возникает ощущение, будто смотришь интерактивное кино с огромным бюджетом. Только вот операторы, похоже, являются заядлыми фанатами сериала "24", ибо экран частенько делится на несколько частей, причем в большинстве случаев это совершенно неуместно, что немного портит впечатление от просмотра.

Практически каждый персонаж имеет свою собственную историю, которая раскрывается параллельно основным событиям. Интереснее всего в этом плане сам Каим. Когда он спит или видит нечто, сильно напоминающее прошлое, на него накатывается волна воспоминаний. Выполнены они не в виде небольших роликов, а подаются как текст на красочном фоне и под красивейшее музыкальное сопровождение. Каждое воспоминание — это небольшая зарисовка из тысячелетней жизни героя, будь то рассказ о великой битве или о вечере в баре за разговором с ветераном. Практически ни одна из таких мини-сценок никак не связана с основным сюжетом, поэтому их можно пропустить, не боясь впоследствии не понять действий персонажей. Но мы все же настоятельно не рекомендуем игнорировать рассказы, ибо каждый из них прекрасно написан, способствует раскрытию характера героя и, главное, обращает



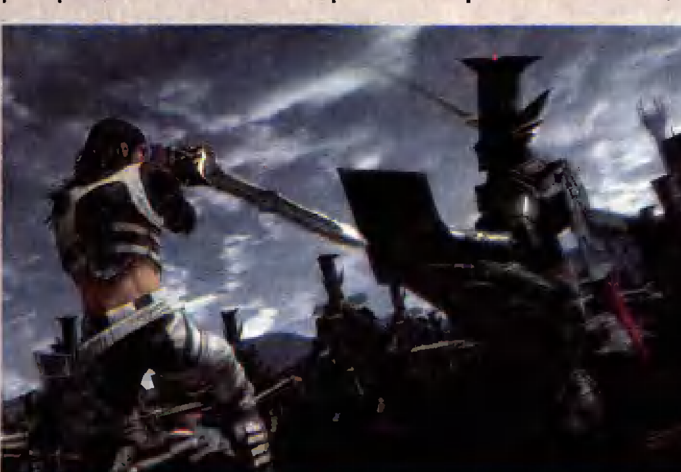
внимание на многие проблемы, актуальные и по сей день: ужасы войны, предательство, терроризм, государственные перевороты, вера. Список можно продолжать долго. Авторы сценария выложились по полной. Это видно в каждой сценке, в каждой строчке диалога, в каждом жесте персонажей.

Но справедливости ради стоит признать: если за вашими плечами находится с десяток jRPG, то некоторые события можно легко предсказать. Хотя это не отменяет общего качества истории, созданной разработчиками.

Возвращение к истокам

Многие почему-то ошибочно полагают, что jRPG — это такая light-версия классических RPG: упрощенная, частенько даже автоматическая прокачка, линейность, отсутствие диалогов с десятками вариантов ответа... Но японские ролевые игры не стоит сравнивать с традиционными. Они просто другие, пропитанные восточной культурой и философией. И не менее интересные, а по проработке мелочей могут поспорить и с титанами жанра cRPG. Lost Odyssey — наглядное тому доказательство. Mistwalker создали самого что ни на есть классического представителя "восточных ролевок". И это не удивительно, ведь у руля проекта находился не кто иной как Хиронобу Сакагучи — человек, стоявший у истоков Square Enix и создавший саму Final Fantasy. Lost Odyssey получилась путеводителем по классическим jRPG. В этом скрывается ее прелесть и ее самый большой минус. Геймер, который прошел хотя бы несколько игр из серии Final Fantasy, Star Ocean или Dragon Quest, будет постоянно испытывать чувство дежавю. Нет, имеется в виду не сюжет, который как раз на высоте, а игровой процесс. Локации узкие и прямолинейные настолько, что коридоры из некоторых шутеров могут показаться огромным миром. По уровням разбросаны сундуки со всякой всячиной, не сильно разговорчивые NPC, из которых можно вытянуть одну-две фразы, плюс иногда встречаются гостиницы, магазины да места для сохранений. Но, с другой стороны, в визуальном плане окрестные пейзажи прекрасны.

Бои, в лучших традициях жанра, тактические и пошаговые. Схватки в Lost Odyssey — самая сильная часть игрового процесса. Во-первых, камера постоянно выхватывает удачные ракурсы. Во-вторых, красочная графика и отличная анимация: каждое действие, будь то заклинание, особый прием или даже простой удар, выглядит как феерическое представление. И, наконец, одна из немногих по-настоящему новых идей в проекте — система колец. Каждый монстр в игре имеет свой элемент (огонь, земля, вода, ветер) и тип (растение, животное, механизм и т.д.). Надевая кольцо, персонаж может придать оружию свойства, благодаря которым увеличивается размер урона, наносимого определенным врагам. Также колечки могут подарить и другие полезные улучшения вроде высасывания очков здоровья из врага. Это вносит в сражения разнообразие и тактическую глубину, ибо для драки с каждым противником нужно подбирать свой "комплект", а правильная экипировка зачастую может переломить течение боя.



Но, к сожалению, в схватках есть свои минусы: слишком долгая загрузка с обязательным облетом камеры по полю боя и "выпендрежем" — по-другому это не назвать — героев. Также на некоторых локациях слишком часто встречаются случайные битвы. Иногда и шага не сделаешь, а ввяжешься в перепалку.

Прокачка персонажей также классическая. Убиваем монстров, получаем опыт и постепенно растем в уровнях, с получением которых параметры героев повышаются автоматически. Но и тут нашлось место оригинальным идеям: обычные люди получают скиллы в строгом, заранее приготовленном порядке, а вот с бессмертными дела обстоят интереснее. Они с ростом уровня умений не получают, но могут выучить любой прием от других. Разумеется, происходит это не сразу. Сперва необходимо выбрать скилл, который хотите запомнить, а потом провести несколько боев в компании с персонажем, который владеет нужным умением.

Иногда разнообразия ради нам предлагают несложные пазлы, но они скорее не разбавляют геймплей, а растягивают его, ибо, чтобы решить некоторые задачки, нужно по два-три раза пересечь целую локацию. Хотя, в основном, на протяжении четырех дисков и шестидесяти часов игры нам предстоит исследовать местные коридоры, драться и смотреть прекрасные ролики. И так до победного конца. К сожалению, подобное однообразие иногда удручает.

Но весь геймплей в-целом — самый настоящий олдскул. У закоренелых фанатов jRPG он вызовет ностальгию, а для новичков будет отличным проектом для ознакомления с жанром. Но тут практически нет ничего нового и оригинального: все это в той или иной форме уже было.

А вот чем Lost Odyssey выделяется от собратьев по жанру, так это внешним видом. Точнее всего стиль можно описать словом "сказочный". Яркие цвета и эффекты, красивая и уникальная для каждого города архитектура — все это создает уютную, почти домашнюю атмосферу. Дизайн монстров и персонажей проработан, опять же, более чем хорошо. Но, к сожалению, графика на пару с историей и режиссурой — единственное, что выделяет игру из сонма просто качественных jRPG.

Microsoft задумывала свой ответ Sony с ее Final Fantasy. Но не совсем получилось. Сравнивать Square Enix и Mistwalker — все равно, что Infinity Ward и Treyarch. Они создали отличную игру, но им явно не хватает таланта, чтобы сделать из алмаза бриллиант.

Денис Щенников

РАДОСТИ

- Захватывающий эпический сюжет
- Великолепная постановка и режиссура
- Отличный стиль и дизайн
- Интересные бои
- Красивое музыкальное сопровождение

ГАДОСТИ

- Однообразный игровой процесс
- Долгая загрузка перед битвами

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Lost Odyssey — проект, игровой процесс которого проверен временем. Классическая jRPG, завернутая в современную упаковку и приправленная отменным сюжетом. Фанатам жанра посвящается, да и всем прочим рекомендуем попробовать: с игрой стоит ознакомиться хотя бы из-за замечательных персонажей.

ПРИСТАВКИ



Жанр: *тактическая action-RPG*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Sega WOW*
Издатель: *Sega*

Слава Богу, есть еще игры, обзоры которых не могут быть свежими или, наоборот, запоздавшими. Такие проекты могут выйти и в 1990-ом году и в 2010-ом с одинаково немалым успехом. А все потому, что их создатели не развивают уже имеющиеся наработки, штампуя одни и те же идеи в разных упаковках. Им недостаточно уютного креатива в рамках уже имеющихся жанров. Они придумывают свои жанры, они придумывают свои игры. Именно поэтому такие проекты актуальны в любое время: их попросту не с чем сравнивать.

За запоздавший обзор вроде оправдались, так что пора переходить непосредственно к пациенту, которого попросту нельзя было оставить без внимания.

И как бы трудно ни бывало,
Ты верен был своей мечте —
У незнакомого поселка
На безымянной высоте.
(с) М. Матусовский,
"На безымянной высоте"

Трудно сказать, о чем думали японцы перед тем, как написать эту историю. Скорее всего, им захотелось вывернуть наизнанку Вторую мировую войну. Для этого была создана Европа (Europa), которая отличается от реальной Европы (Europe) всего одной буквой и несущественными территориальными нюансами. И затеяли в этой Европе войну две сверхдержавы — западная Федерация и восточная Империя. Все бы ничего — воевали бы они себе и воевали, — да только амбициозная Империя поперла на маленькую, но гордую Галлию (Gallia), старавшуюся сохранить нейтралитет. Увы, в таких чрезвычайных обстоятельствах этот самый нейтралитет сохранить не удалось, и сотни решительно настроенных юношей и девушек бросились на защиту своей Родины.

Одним из таких юношей был простой студент Велкин Гюнтер (Welkin Gunther). Ему по душе было ловить жуков и рисовать рыбок, но война заставила его отложить в сторону карандаш и взяться за винтовку. Когда-нибудь он все-таки станет учителем биологии, но пока он — командир свежесозданной команды народного ополчения. Вместе с ним под знаменем Седьмого Отряда собрались самые разные персонажи. Им предстоит влюбляться друг в друга, мечтать о полетах, о мире во всем мире и собственных пекарнях, ссориться на почве расовой неприязни и мириться перед лицом смертельной опасности. А уж смертельных опасностей для них приготовлено немало: небольшой отряд ополчения — эдакое "пушечное мясо" — постоянно отправляют на самые абсурдные, самые суровые и невыполнимые задания. Вот только наши герои назло надменным чиновникам раз за разом с блеском выходят из самых безвыходных ситуаций, в чем им помогают глубокое чувство патриотизма, сила любви, настоящая дружба, военная хитрость и т.п. По ходу дела ребята философствуют на общечеловеческие темы, толкают проникновенные речи и просто беседуют.

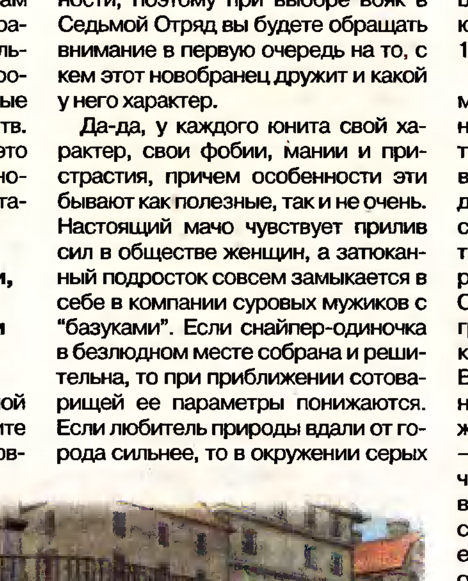
Поначалу, правда, казалось, что большинство разговоров "ни о чем" и без них можно было бы легко обойтись, но совсем скоро автор рецензии настолько втянулся во все проблемы и переживания персонажей, что даже начал им сочувствовать. Даже пришлось простить им все эти "Велкин, танк! Будь осторожен: если танк выстрелит в тебя — ты погибнешь!". Впрочем, далеко не все так очевидно, и некоторые сюжетные повороты действительно станут большой неожиданностью.

История Valkyria Chronicles подкупает прежде всего своей... невинностью. В наше время суровой правды и кровавых подробностей так хочется чего-то доброго, наивного и искреннего. Очень не хватает этих историй откуда-то из детства, в которых герои обязательно сражаются за правое дело и гибель любого из них не напрасна, благородные вражеские полководцы с достоинством принимают свое поражение, а подлые — обязательно несут наказание по всей строгости. В которых знаешь, что все обязательно закончится хорошо: предатели и все плохие люди осознают свою вину или погибнут, а "наши" непременно победят и будут жить долго и счастливо. И именно так все и будет. В том, что все плохо и бессмысленно, нас уже давно убедили, так пусть хоть в игре нам снова дадут поверить в обратное.

Сюжет в Valkyria Chronicles не для галочки и даже не для стимуляции вести войска от боя к бою. Более того, ролики и беседы по времени занимают примерно половину игрового времени, часть диалогов вам предложат пропустить сами разработчики, а некоторые дополнительные эпизоды, которые, между прочим, приобретаются за игровые деньги, вообще не содержат битв. Естественно, при желании все это счастье можно пропускать. Одноименное аниме "по мотивам", кстати, уже анонсировано.

Над нами "мессеры" кружили,
И было видно, словно днем...
Но только крепче мы дружили
Под перекрестным артогнем.

Пора рассказать о самой вкусной части проекта. Итак, вы руководите отрядом в двадцать человек (в совсем тяжелые времена может быть и меньше). Кроме нескольких мест, занятых сюжетными персонажами, распоряжаться кадрами можно как угодно. Вы сами выбираете, кого из десятков новобранцев принять в свой отряд, кого уволить, кого взять на место погибшего бойца. Разведчики, штурмовики, противотанковые юниты, инженеры, снайперы — тут все понятно. Их стандартные характеристики — здоровье, защита и т.п. — и система поражения "камень-ножницы-бумага", думается, вопросов ни у кого не вызовут. Гораздо интереснее то, что абсолютно все герои, будь то ключевой персонаж или рядовой солдат, — уникальные личности, поэтому при выборе вояк в Седьмой Отряд вы будете обращать внимание в первую очередь на то, с кем этот новобранец дружит и какой у него характер.



Да-да, у каждого юнита свой характер, свои фобии, мании и пристрастия, причем особенности эти бывают как полезные, так и не очень. Настоящий мачо чувствует прилив сил в обществе женщин, а затюканный подросток совсем замыкается в себе в компании суровых мужиков с "базуками". Если снайпер-одиночка в безлюдном месте собрана и решительна, то при приближении сотоварищей ее параметры понижаются. Если любитель природы вдали от города сильнее, то в окружении серых стен он вообще может впасть в депрессию. Примеров можно приводить множество. В процессе развития у бойцов будут открываться новые потенциалы, как они здесь называются, причем чем дальше — тем лучше. Равно как и личные пристрастия: дружные ребята охотнее прикрывают друг друга, а бойцы в нездоровом коллективе могут вообще отказаться помогать.

Как видите, к формированию команды стоит подходить с большим вниманием, проявляя все свои руководительские таланты. Но вот отряд укомплектован — и можно отправляться на задание! Расставляем выбранных юнитов по местам дислокации (все двадцать сразу не участвуют: в среднем в начале боя дается 5-10 мест) и начинаем...



Сражение состоит из двух режимов. Первый — Command Mode. В нем перед нами — карта боя, на которой отмечены позиции наших войск и замеченных вражеских подразделений. Вы выбираете, кем стоит походить, и... Камера стремительно падает вниз, а в ваше распоряжение поступает выбранный юнит. Он может стрелять, бегать, метать гранаты — в общем, вести себя так, как положено бойцу на поле брани. Впрочем, дальность его передвижения ограничена, и за один ход он может совершить только одно действие — разрядить во врага обойму, полечиться и т.д. Хорошая новость: во время вашего хода противники не сдвинутся с места. Плохая новость: если попадете в поле их видимости, они откроют огонь. По завершению активных действий выбранным подопечным мы снова возвращаемся в Command Mode, где выбираем следующий юнит либо повторно командуем уже задействованным. Только молодые организмы быстро устают и с каждым повторным рейдом пробегают все меньше, да и снаряды у них не бесконечные. На выбор солдат для вылазки тратятся чрезвычайно важные Command Points. Их можно также использовать для специальных приказов. Наш бравый командир Велкин может приказать из своего танка по беспроводной связи (им, кстати, тоже можно управлять) обеспечить снайперскую поддержку, вызвать ракетный удар, повысить бойцу какой-нибудь показатель или еще каким-нибудь образом приблизить славную победу. Заканчиваются Command Points — заканчивается ход. Противник ходит аналогичным образом, а нам остается только наблюдать, как вражеская пехота попадает под обстрел наших хитро расставленных стрелков.

Процесс экшена может сперва вызвать некоторые нарекания, мол, чего это перед баррикадой присесть можно, а в чистом поле нельзя? Но оказывается, что все эти моменты предусмотрены не случайно — опытный командир быстро научится использовать особенности ландшафта и связанные с ним возможности. Задания в целом не очень сложные, но зачастую доведется "зависать" на неопределенное время, пробуя действовать разными путями, пока не обнаружится элементарное тактическое решение. Благо, сохраняться нельзя разве что во время хода противника.

Все миссии отличаются друг от друга и требуют определенных подходов и состава команды. По ходу прохождения вы не встретите ни одной карты, похожей на другую: здесь и леса, и пустыни, и широкие пространства равнин, и узкие улочки городов.

Что действительно печально, так это поведение искусственного интеллекта. Он не то чтобы совсем тупой — он какой-то неадекватный. Действительно умные решения вроде залпа из огнемета с большим радиусом поражения по дымовой завесе, в которой точно скрылся противник, у него перемежаются с совершенно необъяснимыми. Первых, увы, гораздо меньше. Супостат никогда не добивает, никогда не отступает, совсем не боится танков. Больше всего угнетает упорное нежелание ходить, если рядом нету противников: ценнейшие Command Points уходят в никуда. Особенно впечатлила одна битва ближе к финалу. Меня долго предупреждали, что придется сразиться с очень крутым и опытным генералом, применяющим невиданные мною доселе тактики. Ну да, такого я действительно не ожидал: гвоздем программы стала пальба дымовыми снарядами по своим же базам, что значительно упростило их захват. Но не думайте, что все так просто: превосходящая численность противника, подавляющая огневая мощь и усложняющие жизнь специальные условия не дадут заскучать в любом случае.

В свете недальновидного AI очевидным становится и второй значительный недостаток игры — отсутствие мультиплеера. Ладно еще Интернет — но пошаговая механика превосходно подходит для игры и за одним экраном. Сражения с друзьями превосходно компенсировали бы несовершенство искусственного разума и еще больше повысили бы и без того нешуточную реиграбельность, но — увы.



После прохождения миссии вы получаете определенную сумму денег плюс опыт. Ключевым показателем здесь является количество потраченных на выполнение задания ходов: чем быстрее — тем лучше. Деньги тратятся на разработку и приобретение новых видов оружия, амуниции, запчастей для танка. И здесь снова радует возможность выбора: можно, например, прокачивать в снайперских винтовках точность стрельбы, можно — огневую мощь, чтобы попадать не так часто, но наверняка, а можно добавить специальное свойство — и тогда пули при



попадании в противника будут понижать его меткость. А можно продвигать сразу несколько видов винтовок, распределяя их среди своих архаровцев. Вообще, в игре огромное количество всевозможных нюансов, мелочей — и это не может не радовать.

Опыт же тратится на изучение новых приказов и прокачку юнитов. Надо сказать, что приставка RPG в жанре игры довольно условная. Видимо, для нее уже достаточно просто наличия слов level и experience, т.к. здесь качаются не отдельные юниты, а классы. Потратил десять тысяч очков опыта — все инженеры теперь на уровень круче, причем совершенно не важно, участвовали ли они в бою, а если участвовали, то не имеет значения, что и как они там делали. Большинство новых потенциалов бойцы получают как раз при level-up.

Светилась, падая, ракета,
Как догоревшая звезда...
Кто хоть однажды видел это,
Тот не забудет никогда.

Осталось сказать пару добрых слов об оформлении всего этого счастья. Оно, между прочим, тоже замечательное. Главную роль здесь играет самобытная графика — третий столп уникальности проекта. Трехмерное изображение стилизовано таким образом, что кажется, будто все любовно нарисовано от руки. Нарочито небрежные "карандашные" штрихи действительно заставляют поверить, что перед нами — ожившие иллюстрации, а вся игра преподнесена как содержание книги об альтернативной Второй мировой войне в целом и Седьмом Отряде в частности. Особенно потрясающе выглядят сцены грандиозных разрушений: все вокруг крушится, ломается и взрывается. Без шуток, когда все горит синим пламенем Валькирии (без чудес не обошлось), глаза оторвать невозможно и хочется в срочном порядке показывать ролики всем вокруг. На этой почве удалось обнаружить еще один крохотный недостаток: при повторном прохождении игры все врезки не становятся доступными в отдельном меню (их слишком много), так что, если сохранений с первого прохождения не осталось, сразу все пересмотреть не удастся.

Звуковое сопровождение тоже на высочайшем уровне. Отрывочные радиопереговоры ничуть не надоедают и вносят свою лепту в создание неповторимой атмосферы боя, а звуки отдаленных выстрелов, криков и взрывов придают каждому сражению ощущение масштабности происходящего. Да и качественный выдержанный в одном стиле саундтрек нареканий не вызывает.

~Rex~

Диск предоставлен интернет-магазином www.belconsole.shop.by

РАДОСТИ

Захватывающая история с несколькими сюжетными линиями и хорошей концовкой
Уникальная игровая механика
Большое внимание к мелочам и повсеместная возможность выбора
"Живые" персонажи
Стильная картинка

ГАДОСТИ

Неадекватный AI
Отсутствие мультиплеера

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Если у вас есть возможность познакомиться с этой игрой, а вы этого еще не сделали, срочно исправляйтесь. Valkyria Chronicles — настоящий бальзам на душу людей, предпочитающих спинномозговому штурму уровней спокойное, вдумчивое прохождение с попутными размышлениями о смысле жизни. Это оригинальный проект, который не должен пройти незамеченным.



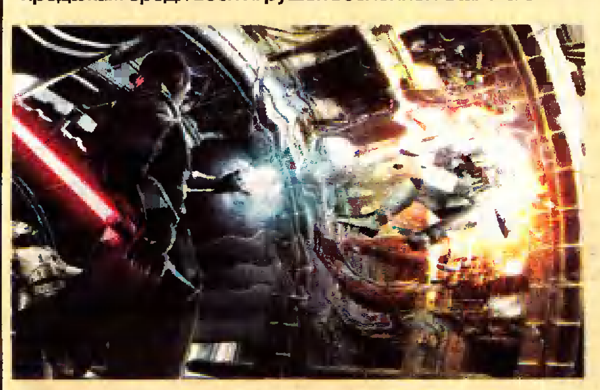
Солдат Джо приходит на консоли

В феврале стало известно, что грядущая кинокартина G. I. Joe: The Rise of Cobra, основанная на линейке игрушек G. I. Joe, получит фланговую поддержку в лице приставочной игры "по мотивам". Игроизация станет интерактивным продолжением фильма, причем для прохождения щедрые разработчики предоставят нам аж дюжину героев, каждый из которых обладает своими способностями и оружием. Любителей кооперативной игры порадуют режимом совместного прохождения на одной консоли.

Релиз проекта намечен на грядущее лето — тогда же в кинотеатрах появится и кинокартина о солдате Джо. Что же до платформ, то **G. I. Joe: The Videogame** намеревается охватить как можно большую территорию — тут вам и консоли нынешнего поколения (PS3, Xbox 360), и портативные приставки (PSP, Nintendo DS), и старушка PS2, и даже мобильники. А вот PC проект обойдет стороной.

Триумфы The Force Unleashed

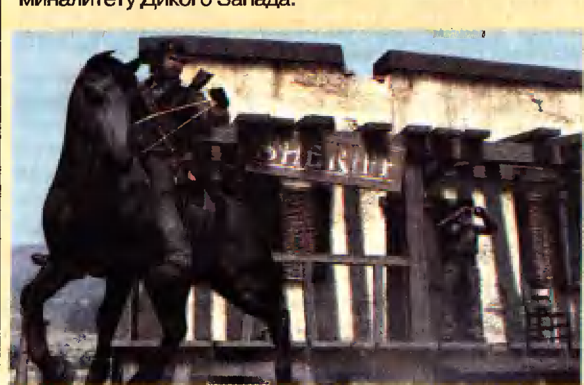
Сияющая от радости LucasArts спешит доложить об очередном достижении одного из своих любимых детишек. Проект **Star Wars: The Force Unleashed**, зарелизившийся на нескольких консолях в прошлом году, в сумме разошелся тиражом в 5,7 миллиона экземпляров на всех платформах, причем полтора миллиона коробок с игрой изголодавшиеся по "Звездным войнам" геймеры размели уже в первые пять дней после ее, игры, выхода. Как видим, LucasArts действительно есть чем гордиться: The Force Unleashed расходится просто великолепно и на данный момент занимает первое место по продажам среди всех игрушек вселенной Star Wars.



Другим весомым достижением последних на данный момент "Звездных войн" стало получение The Force Unleashed награды Videogame Writing Award — приза за лучший сценарий для видеоигры, врученного Гильдией сценаристов США.

Ковбои от Rockstar

Red Dead Redemption — такое имя получила новая игрушка от Rockstar San Diego, разрабатываемая для PS3 и Xbox 360. Новый экшен в стилистике вестернов и одновременно — продолжение игрушки Red Dead Revolver (PS2, Xbox) будет хвастать открытым для перестрелок, дуэлей и погонь миром. Никаких рельсов, полная свобода: куда хочу — туда скачу, кого хочу — того мочу. В главных героях ходит бывший бандит, а ныне — ярый законник Джон Марстон, объявивший войну криминалитету Дикого Запада.

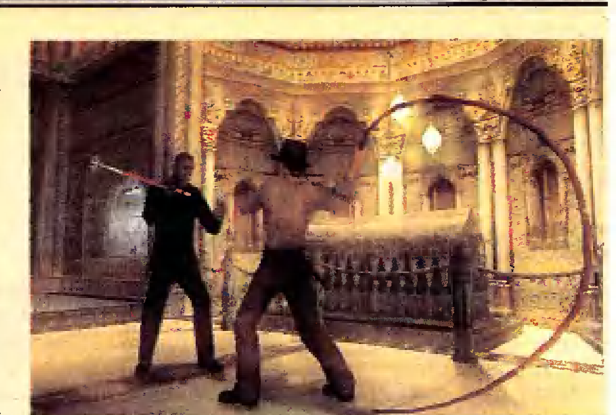


Red Dead Redemption собирается на движке RAGE, позаимствованном у GTA IV. Релиз игры намечается на осень этого года.

Еще один Индиана Джонс

Окрыленная последними успехами The Force Unleashed LucasArts не замедлила сообщить и о грядущем прибавлении в еще одной известной вселенной. Речь идет о проекте **Indiana Jones and the Staff of Kings.** Думается, все, кто хоть чуть-чуть знаком с миром неугомонного археолога, уже догадались, что и на этот раз Инди будет носиться по всему свету в поисках очередного занятного артефакта. Из локаций пока обещаны Панама и Сан-Франциско, из транспортных средств — танк и биплан, причем возможности техники можно будет оценить как в сингле, так и в мультиплеере: многопользовательский режим вмещает до четырех человек. Впрочем, с друзьями не обязательно только сражаться, ведь в новой игре все желающие смогут преодолевать многочисленные опасности не только в одиночку, но и плечом к плечу с товарищем — специально для этого разработчики предусмотрели режим совместного прохождения. В главных ролях в кооперативе задействованы, естественно, доктор Джонс и еще один, пока неизвестный герой.

Indiana Jones and the Staff of Kings разрабатывается для Wii, DS, PS2 и PSP — как видим, ничего из "категории люкс" новому Джонсу не по плечу. Поклонникам Инди не помешает знать и то, что версия для Nintendo Wii будет



щеголять эксклюзивным бонусом — игрушкой Indiana Jones and the Fate of Atlantis 1992-го года выхода.

God of War 3: больше, краше, злее

Наконец-то Sony Santa Monica соблаговолила рассказать побольше о слэшере **God of War 3**, с нетерпением ожидаемом игроками всего мира. Нет, дата релиза этого PS3-эксклюзива по-прежнему покрыта завесой тайны. Зато мы уже знаем, что проект станет красивее и масштабнее — впрочем, того все и ожидали от смены платформы. Цель разработчиков — показать во всей красе возможности сильнейшей на данный момент консоли от Sony. Потому и Кратос у них теперь будет как живой, и полсотни врагов в кадре станут обычным делом, и титаны прекратят исполнять роль декораций и начнут взаимодействовать с главным героем. Естественно, бесконечное месилово-рубилово с рядовыми врагами и боссами никуда из игры не денется, причем разработчики обещают вернуть некоторых персонажей из первых двух частей. А одним из главных злодеев в God of War 3 будет Аид — владыка подземного царства мертвых.

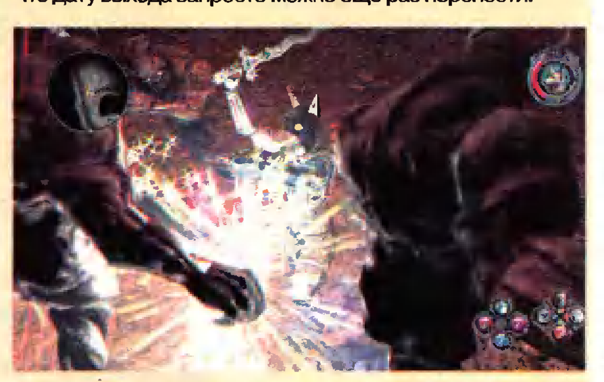
Крошить врагов в петрушку доведется традиционными клинками Хаоса. Кроме того, в проекте обязательно заблистают золотое руно, крылья Икара, а также новое вооружение — большие боевые перчатки. Ко всему прочему, Кратос также научится брать под контроль некоторых монстров: например, обещаны поездки на загривке циклопа. Если после всего прочитанного у вас появилось желание хоть одним глазком взглянуть на God of War 3, добро пожаловать на недавно открывшуюся официальную страничку проекта — http://www.us.playstation.com/GodofWarIII.



Sony Santa Monica не скрывает, что игра станет финалом трилогии о Кратосе. Однако в серии God of War еще рано ставить последнюю точку — значит, впереди новые проекты с другими героями в главных ролях?

Sacred 2 по-прежнему не торопится на консоли

Релиз **Sacred 2** на PlayStation 3 и Xbox 360 опять перенесен. Ранее нас уверяли, что приставочные версии этой знаменитой hack'n'slash увидят свет уже в первом квартале сего года — теперь же предлагают прождать до начала второго квартала. И это еще в лучшем случае: совсем потерявшие совесть издатели из Koch Media не скрывают, что дату выхода запросто можно еще раз перенести.



Dead Space собралась на Nintendo Wii

Вселенная Dead Space продолжает стремительно расширяться, причем очередной виток развития самым непосредственным образом связан со знаменитой консолью от Nintendo. Осенью этого года эксклюзивно на Wii выйдет проект **Dead Space: Extraction.** Игра разрабатывается как приквел к оригинальной Dead Space и расскажет историю шахтеров, которых угораздило самыми первыми столкнуться с древним инопланетным злом. К стандартному вороху обещаний — новые монстры, новое оружие — разработчики из EA Redwood Shores добавляют смену жанра. Теперь Dead Space — это шутер от первого лица. Да еще и с женщиной в главной роли. Да еще и с возможностью кооперативного прохождения. И все-таки это по-прежнему Dead Space со всеми его мерзостями и ужасами. Кто там говорил, что Wii — "семейная" приставка?

AlexS

КИНО

Австралия

Повесть о волшебной земле

Название в оригинале: *Australia*
Жанр: *мелодраматический эпик / вестерн*
Режиссер: *Баз Лурман*
В ролях: *Ши Адамс, Хью Джекман, Эдди Бару, Николь Кидман, Брайан Браун, Тони Бэрри, Натин Батлер*
Продолжительность: *165 минут*

В детстве каждый человек разными способами старается проявлять зарождающиеся в нем чувства к месту, где он родился. Кто-то рисует цветными карандашами на большом листе бумаги дом и членов своей горячо любимой семьи, а кто-то зубрит трехстрочные патриотические стишки. Баз Лурман же, кроме всего этого милого сердцу креатива, с младых ногтей еще и предавался грезам. Грезам о том, что, когда станет большим дядькой, придумает способ поособенному признаться в любви к своей Родине, а если точнее — к Австралии. И вот, по окончании работ над парижскими музыкально-любовными излияниями в "Мулен Руже" шанс осуществить свой давнишний замысел ему все-таки выпал.

Поэтому главная причина, по которой подготовка к появлению "Австралии" на больших экранах затянулась на целых семь лет, вполне ясна и логична: режиссер перестраховывался. Слишком уж непозволительной роскошью было ошибиться в выборе фундамента для будущей ленты, ведь Лурман собирался снимать кино не столько о своей стране, сколько о далекой и загадочной земле под названием Австралия. Поэтому поиск истории, призванной раскрыть зрителю, как бутон цветка, все великолепие и волшебство его родного края, был столь долог и мучителен.

Баз боялся слишком однобоко отобразить свое видение внутреннего мира Австралии. Одних только панорамных съемок местных ландшафтов вкупе с шикарно прорисованными небесными красотами различного времени суток ему было явно недостаточно. Визуальный ряд, которому режиссер со времен интерпретации знаменитой шекспировской драмы уделял достаточно внимания, на этот раз не являлся всего его тяготил.

Снимая до сего момента лишь мюзиклы и мелодрамы, Лурман понимал, что одной романтической лавстори тут дело точно не обойдется. Душа творца требовала эпического размаха, трагедий, слез, страданий, смертей. Социального подтекста в виде расовой нетерпимости к аборигенам, наконец. И именно желание добавить фильму остроты и многогранности происходящего в конце концов сбило с толку режиссера, погнавшегося за неведомым идеалом ленты, в которой должно быть ну абсолютно все. Таковым Лурман весьма резонно счел практически половину всю голливудскую классику, в том числе флеминговских "Унесенных ветром". Показанную там трагическую судьбу упорной борьбы за свое счастье семьи О'Хара на изломе военного времени режиссер посчитал наиболее удачным и плодородным материалом для использования в своей картине.

Действие "Австралии" происходит осенью 1939-го года, аккурат перед началом Второй мировой войны, в момент приезда леди Сары Эшли на родину кенгуру с целью продажи своего имения Faraway Downs. Однако истинное положение дел на ранчо заставляет англичанку заручиться поддержкой гуртовщика Дровера и перегнать имеющийся скот на продажу.

Начав с шуток-прибауток в духе Крокодила Данди, Лурман далее плавно перенаправляет картину в постмодернистское русло романтического приключения с лихим перегоном "бодучих" быков, оставляя тем самым простор для развертывания актерского дуэта Джекман-Кидман. Желание режиссера пригласить на главные роли актеров именно австралийского происхождения было не столько прихотью, сколько желанием максимально точно передать свободный дух южного котинента с помощью людей, пусть некогда, но все же живших на нем. И эта затея вполне удалась: Джекман не халтурит и вполне ответственно тянет свою лямку местного рубахи-парня, поучающего консервативную англичанку в лице обворожительной Николь всем премудростям дикой жизни.

А Баз тем временем, сделав кучу реверансов в адрес и "Лоуренса Аравийского", и "Унесенных ветром", вроде бы уже подходит к логическому "жили они долго и счастливо и умерли в один день", заряжая мимоходом обойму титров, но не тут-то было. Дальше следуют весьма тревожные драматические коллизии с пресловутыми расовыми предрассудками колониальных властей, перемешанные с масштабными бомбардировками японской авиацией в стиле "Перл Харбора". Попытка запихнуть в "Австралию" все, что только можно, стала для Лурмана роковой оплошностью. Если в тех же "Унесенных ветром" это имело дозированные формы и сопровождалось плавными переходами от войны к миру и наоборот, то у лурмановской "Австралии" сюжетная канва, не имеющая всей этой оформленности, представляет собой рваные куски повествования с довольно сложными причинно-следственными связями, "переварить" которые уставшему за более чем два часа просмотра головному мозгу подчас бывает чрезвычайно сложно. Спрячь Лурман в темный и глухой ящик все свое честолюбие и ярый патриотизм и посиди недельку-другую в монтажерке, глядишь, и появилась бы на свет шедевральная драма континентального масштаба. Жаль, не судьба.

Увы, "Австралия" вышла слишком неоднозначной, чтобы успешно покорять вершины фестивальных церемоний, и слишком уж личной, чтобы до конца побороть неправедливую предвзятость зрителя. Но, черт возьми, это ли не заявка на классику жанра? Поживем — увидим.

Тарас Тарналицкий



Пятница 13-е

Название в оригинале: *Friday the 13th*
Жанр: *слэшер*
Режиссер: *Маркус Ниспел*
В ролях: *Джаред Падалеки, Даниэль Панабэйкер, Аманда Риджетти, Трэвис Ван Винкл, Аарон Йу, Дерек Мирс*
Продолжительность: *97 минут*

В 1980-ом году вышла первая часть "Пятницы 13-го", в которой обезумевшая мамаша Джейсона, утонувшего по недосмотру старших вожатых лагеря "Хрустальное озеро", убивала направо и налево всех, кто имел неосторожность посетить этот объект рекреации. Фильм неожиданно получил феноменальный успех и собрал огромную кассу, после чего авторы сняли вторую часть, в которой впервые появился Джейсон Вурхиз — впоследствии он "светился" на экранах на протяжении одиннадцати серий.

13 февраля 2009 года Platinum Dunes, продюсируемая Майклом Бэем, выпустила на большие экраны новую часть франшизы. Platinum Dunes — это молодая компания, которая в последнее время занимается ремейками культовых триллеров и слэшеров. На их счету — вполне успешные реинкарнации таких фильмов, как "Техасская резня бензопилой" (2003), "Ужас Амитивилля" (2005) и более слабенький "Попутчик" (2007).



Джейсон уже возвращался в 2003-ом году в брутальном кроссовере "Фредди против Джейсона", сценаристами в котором выступали те же люди, что и в сегодняшней "Пятнице 13-е". Но то было все-таки не самостоятельное возвращение маньяка из лагеря "Хрустальное озеро". Вернулся же он на экраны в 2009-ом благодаря очередным безбашенным подросткам. Молодежь — что тридцать лет назад, что сейчас — одна: дай волю погулять и повеселиться. Так, очередная небольшая компания идет в поход на поиски конопляного поля. Они останавливаются вблизи Хрустального озера, в котором тридцать лет назад утонул маленький мальчик, после чего произошла загадочная серия убийств подростков, отдыхавших в одноименном лагере. Ночью, естественно, на сцене появляется Джейсон и устраняет почти всех незваных гостей. Спустя некоторое время сюда в качестве нового развлечения для Джейсона приезжает свежая группа. В ее состав входят четыре парня и три девушки, а также положительный со всех сторон брат пропавшей во время экспедиции за коноплей особы, который надеется найти сестричку в этом злополучном месте.

Сюжетными изысками слэшеры — а тем более "Пятница 13-е" — никогда не блистали. В них можно посмотреть на кое-что другое. Например, на главного героя "Пятницы 13-го" по имени Джейсон — верзилу, надевшего знаменитую хоккейную маску и взявшего в руки мачете. Он никогда никого не щадит и с особым смаком нанизывает своих жертв на отвертку, оленьи рога или свой излюбленный нож-мачете. Что интересно, отдать дань уважения и поклонения определенному актеру, сыгравшему Джейсона, нельзя, потому что каждый раз в его роли был какой-нибудь каскадер, лицо которого всегда скрывалось за маской. За все время существования сериала Джейсона убивали в каждой части: его сжигали, рубили, топили, взрывали, замораживали, даже выбрасывали в открытый космос. Но настоящее зло никогда не умирает — и он постоянно возвращался на экраны. В общей сложности количество жертв маньяка в хоккейной маске составляет около 180 человек за всю историю "Пятницы 13-го". У Джейсона даже был имитатор, который появился на экранах с пятой части франшизы.



Второе, ради чего стоит посмотреть фильм, это сцены убийства. Их оригинальности поражаешься, ибо выполнены они в лучших традициях жанра. Видно, что создатели старались, потому как в ленте присутствуют похожие или аналогичные "смертельные" моменты из предыдущих серий.

"И это все?" — спросите вы. В общем-то, да. Создатели картины старались снять кино "для всех" — как для знакомой с франшизой аудитории, так и для зрителей, впервые встречающихся с Джейсоном. Им это удалось сделать для первых. Да, здесь есть моменты, пытающиеся привести в ужас и заставить вжаться в кресло, однако все банальны и предсказуемы, хотя неопытного зрителя лента все же может напугать.

P.S. Картина не является ремейком ни оригинала, ни какой-либо другой части сериала. Она по праву считается самостоятельным проектом — эдаким перезапуском франшизы.

Ричард Гекко

Сказки на ночь

Название в оригинале: *Bedtime Stories*
Жанр: *семейная комедия*
Режиссер: *Адам Шэнкман*
В ролях: *Адам Сэндлер, Кортни Кокс, Кери Расселл, Гай Пирс, Дана Гудман, Тереза Палмер*
Продолжительность: *99 минут*

— Как ты мог?
— Ты злишься, что я дал детям гамбургеры?
— Нет. Ты сказал им, что в жизни счастливых концов не бывает...



Хорошие семейные комедии не так часто выходят на экраны, причем зачастую фильмы этого жанра получаются явно не для детей: уж больно пошлые шуточки. Поэтому лента "Сказки на ночь" является в некотором роде спасательным кругом, за который можно и даже нужно хвататься. В этой картине отличная идея с помощью хорошего сценария, режиссерского энтузиазма и потрясающей актерской игры воплотилась в старую добрую диснеевскую сказку. Но обо всем подробнее.

Скиттер служит в отеле разнорабочим и мечтает когда-нибудь стать управляющим. Папа Скиттера, которому раньше принадлежала гостиница, разорился и был вынужден продать это заведение. Перед тем, как подписать договор, отец попросил нового хозяина, чтобы через некоторое время тот назначил Скиттера управляющим, однако, как и следовало ожидать, этого не произошло.

Как-то сестра главного героя попросила его посидеть недельку с детьми, пока она не найдет себе работу в другом штате. В первый же день, укладывая племянников спать, дядя начинает рассказывать им сказку. Детей настолько захватывает сюжет, что они вносят в него свои коррективы, а на следующий день сказка начинает сбываться. Понимая, что подобным образом можно изменить свою жизнь, парень решает взять дело в свои руки и придумать себе какую-нибудь прекрасную судьбу — например, красавицу блондинку, "Феррари" и так далее. Но, поскольку "заведуют" волшебством все-таки дети, на пути к неизбежному хэппиэнду он получает в основном дождь из жевательной резинки, ос в мороженом и многое другое.

Играющий главного героя фильма Адам Сэндлер в привычной для себя роли весельчака-неудачника и на этот раз не подвел. Вряд ли кто-либо другой смог бы справиться с этим персонажем так же хорошо. Перевоплощаясь из одного образа в другой, Сэндлер демонстрирует свою непревзойденную харизму и отличное чувство юмора. Кортни Кокс, которой давненько не было видно, в роли пропагандирующей здоровое питание мамы смотрится на экране попрежнему здорово. И, конечно, нельзя не упомянуть о Плаксике — хомячке с большими глазами, которые, как говорится, смотрят в душу: это, без сомнений, один из главных персонажей фильма. Как только это чудо появилось на экране, в зале раздался хохот: Плаксик заставил смеяться всю аудиторию — как детей, так и взрослых. Стоит отметить и спецэффекты, без которых сейчас не обходится ни один фильм. И Древняя Греция, и Средневековье реализованы достоверно.

В завершение хочется добавить, что этот фильм подойдет как для просмотра всей семьей, так и для большой компании, которая уже перешагнула возрастной рубеж в 20 лет. Отличная семейная комедия, которая поднимает настроение. И, да, счастливые концы все-таки бывают.

Дарья Денисевич

Другой мир: Восстание ликанов

Название в оригинале: *Underworld: Rise of the Lycans*
Жанр: *мистический боевик*
Режиссер: *Патрик Татопулос*
В ролях: *Майкл Шин, Билл Найи, Рона Митра, Стивен Макинтош, Кевин Гревье, Дэвид Эштон, Джейсон Худ*
Продолжительность: *92 минуты*



Чтобы приступить к рассмотрению сегодняшнего пациента, следует вспомнить его родословную. Первая часть "Другого мира" вышла на экраны в уже далеком 2003-ем году. Фильм имел небольшой бюджет, однако оказался на удивление коммерчески удачным проектом. Тогда еще никому не известный режиссер-дебютант Лен Уайзман, который выступал также как один из сценаристов, сумел создать весьма недурственную картину. Лента рассказывала о кровопролитной войне вампиров и оборотней, а главную роль в ней сыграла очаровательная красавица Кейт Бекинсейл. После успеха картины стало очевидно, что продолжению — быть.

Сиквел, получивший название "Другой мир 2: Эволюция", появился в 2006-ом. Актерский состав практически не изменился, режиссер — тоже, а бюджет значительно возрос. Кроме того, фильм снимался на американской студии Lakeshore Entertainment, которая специализируется на мистических кинолентах. Сиквел получился добротным, но не более того — первую часть он превзойти не сумел. И вот, в 2009-ом на экраны явился приквел "Другого мира", цель которого — показать, с чего началась многовековая война оборотней и людей.



"Восстание ликанов" переносит нас в далекое прошлое, в котором зритель станет свидетелем событий, приведших к началу кровопролитной войны. Ликаны — это управляемые люди-оборотни, созданные вампирами с целью использования в качестве рабов. Однако представители этой новой расы не намерены долго мириться со своим унизительным положением. Молодой ликан по имени Люциан, проявив себя мощным лидером, собирает вокруг себя бесправных оборотней, вдохновляя их на борьбу против жестокого короля вампиров Виктора. А соратницей Люциана в его нелегком деле становится его тайная возлюбленная Соня. Но вот незадача: Соня — дочь Виктора, и этот факт еще больше подливает масла в огонь. Становится ясно, что кровавой войны не миновать.

Основная проблема большинства приквелов заключается в том, что их зачастую просто-напросто неинтересно смотреть, поскольку уже представляешь, чем все закончится. "Восстание ликанов" успешно избежало этой ямы. Зритель, знакомый с первыми двумя частями, уже знает, например, что Люциан и Виктор обязательно выживут, однако фильм смотреть все-таки интересно. История не блещет оригинальностью идейных ходов, но ответов дает ровно столько, сколько нужно, постепенно раскрывая тайну того, как и почему все началось.

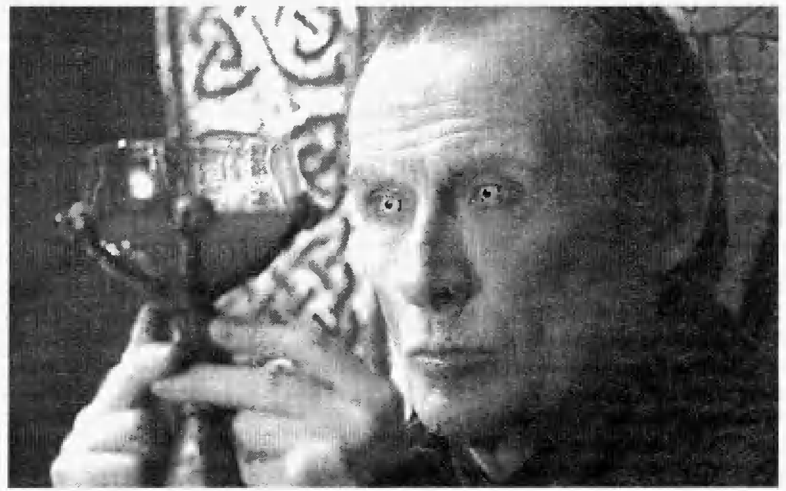
По вполне понятным причинам в новом фильме места для всеми любимой Кейт Бекинсейл не нашлось. Вместо нее пришла Рона Митра ("Судный день"). Свою роль она отыгрывает достаточно убедительно, но больше эмоций и чувственности ей бы не помешало. Майкл Шин великолепно вернулся в роли Люциана, причем теперь его герой выдвинулся на первый план. Игра его не кажется неотесанной, но слышанная уже раз двадцать фраза "Мы не животные!", произнесенная с великим усилием, уже звучит не так эффектно. Как всегда, блестяще влился в свою роль гениальный британский актер Билл Найи. Также видно, что и другие актеры не перепутали съемочную площадку с выставкой мебели.

За реализацию создателям картины хочется низко поклониться. Величина бюджета в 35 миллионов у.е. уже не смотрится серьезной для фильмов такого уровня — и от этого только приятнее видеть, что работавшие над лентой люди полностью использовали все имеющиеся в наличии возможности. Красивые декорации, съемки в лесу и невероятное количество захватывающих драк сделали свое дело. Недорогие спецэффекты полностью окупаются отличной стилизацией. Чувствуется и рука нового режиссера: большие объемы красок создают уже несколько другой "Другой мир". Хорошо это или плохо — каждый решит самостоятельно.

В фильме также очень мощный звук: свист копий и стрел, звон мечей, топот копыт — эффект присутствия был достигнут недурственный. Довершает картину очень неплохой саундтрек от Пола Хаслингера ("Пристрели их!", "Смертельная гонка").

Что же мы получили? Весьма и весьма крепкий фильм на уровне первого "Другого мира". Всем фанатам франшизы лента обязательна к просмотру.

Алексей Daemon Апанасевич



Самый лучший фильм 2

Жанр: *комедия*
Режиссер: *Олег Фомин*
В ролях: *Тимур Батрутдинов, Гарик Харламов, Дмитрий Хрусталев, Олег Верещагин, Михаил Галустян, Дмитрий Нагиев, Александр Баширов, Сергей Лазарев, Екатерина Конисевич*
Продолжительность: *80 минут*

"Самый лучший фильм 2", который недавно вышел на экраны, является вторым детищем Харламова и Ко. Первая картина была настолько плохой, что, наверное, не нашлось еще того человека, который не высказал бы по поводу нее своего мнения — и чаще всего оно было негативным. Однако Гарика Харламова это ничуть не смутило, хоть все и решили, что ему не место в кино и уж тем более в таком жанре, как кинопародия. И он принялся за съемки второй части, при этом пообещав избавиться от недостатков первой ленты — таких, как пошлые шутки и недостроенность сюжетной линии. Сказано — сделано, и вот на экранах вы можете наблюдать "Самый лучший фильм 2".

Уж не знаю, почему все заранее дружно назвали "Самый лучший фильм 2" худшей картиной года, а старания участников Comedy Club — бессмысленными. На самом деле все не так плохо. Конечно, недочеты есть, причем существенные, но вряд ли кому-то в киноиндустрии удавалось избегать ошибок. И такое правило, как первый блин комом, себя не всегда оправдывает. Иногда нужно снять не один и не два фильма, чтобы добиться стоящего результата. Пусть медленно, зато верно в России набирает обороты такой жанр, как кинопародия. До "Самого лучшего фильма" лент такого жанра в названной стране почти не было, так что лучше разобраться во всем по порядку, чем валить все в кучу.

Четверо закадычных друзей — Актер, Мажор, Моряк и Димати — после долгой разлуки встречаются в московском кафе отпраздновать день рождения Мажора. Довольно быстро они попадают в неприятности: неизвестные похищают Мажора и требуют за него выкуп. А поскольку отец бедолаги отказался платить, друзья вынуждены искать выход из положения. И они непременно его найдут, причем весьма неординарным способом.

В фильме множество отсылок к российским картинам, вышедшим в последние годы: "Мы из будущего", "Ирония судьбы. Продолжение", "Жара", "12" и др. Миша Галустян в образе Екатерины Великой, Гарик Харламов как сын Жени Лукашина, Димати, в котором замена первой буквы на "т" явно дает понять, о ком идет речь, — подобных стебов и намеков хватает. На этот раз в фильме больше знаменитых лиц и актеров комедийного жанра, таких как Дмитрий Нагиев, Юрий Гальцев, Александр Баширов и Сергей Лазарев. Безусловно, картина от этого только выиграла — и, например, "Малахов крест" в исполнении Дмитрия Нагиева действительно оказался смешным. Ну а режиссером картины выступил Олег Фомин, известный по фильмам "День выборов" и "День радио".

Недостатки имеются. Первые полчаса было действительно смешно, а после улыбка стала появляться все реже. Сюжетная линия, конечно, присутствует, но она бредовая и бессмысленная. Что еще появилось нового, так это желание создателей наполнить фильм незамысловатой истиной о хороших друзьях. Нельзя сказать, что продолжение "Самого лучшего фильма" произвело триумф и вмиг заставило всех злопыхателей взять свои слова обратно. Вовсе нет! Дискуссии продолжились с новой силой — и вновь большинство решило поставить эту ленту на первое место среди худших фильмов года. А к какой части аудитории примкнете вы — решать только вам после просмотра.

Дарья Денисевич



Любовь-морковь 2

Жанр: *семейная комедия*
Режиссер: *Максим Пежемский*
В ролях: *Кристина Орбакайте, Гоша Куценко, Андрей Ургант, Лидия Вележева, Кирилл Плетнев, Ольга Орлова, Дарья Дроздовская, Михаил Козаков*
Продолжительность: *100 минут*



В преддверии новогодних праздников режиссеры всегда готовят сюрпризы для зрителей, ведь, как известно, именно в эти дни людям больше обычного хочется отдохнуть и создать для себя праздничное настроение. Особым спросом пользуются семейные комедии. Конец 2008-го года не стал исключением: на экраны вышел фильм "Любовь-морковь 2" — продолжение истории о супругах Голубевых, которые в первой части ленты поменялись телами и проверили свои чувства на прочность.

Теперь, десять лет спустя, они — папа Андрей и мама Марина. В их семье растут двойняшки Глеб и Светочка. Жизнь супругов налажена, их карьера — просто головокружительная, и каждый их день расписан по часам, поэтому они уже не помнят, что дети больше любят живых собак, чем искусственных, и что друзья родителей — не лучшая компания в их, детей, день рождения. Они забыли, что любовь и внимание дороже денег. Чтобы напомнить родителям о детях, старый приятель семьи доктор Коган решил вновь поменять всех местами — и на следующий день супруги проснулись в телах своих чад — и наоборот. С этого момента жизнь Голубевых перевернулась с ног на голову. Пока "дети" удивляют учителей своими знаниями, "родители" в это время разрушают свою карьеру. Попадая в водоворот приключений, всей семье предстоит пройти через финансовые трудности и обман.

Кристине Орбакайте и Гоше Куценко на этот раз пришлось перевоплощаться в детей, и, как нам кажется, это получилось не очень удачно, чего нельзя сказать об их юных коллегах: их актерская игра, без сомнения, является одной из лучших в фильме. Одним из минусов картины является большое количество скрытой рекламы. Уж очень бросаются в глаза автомобиль, сок и водка определенных марок. Что касается шуток, то они хоть и вызывают легкую улыбку, но не заставят подавиться вас от смеха попкорном. Однако сам фильм не настолько плох, чтобы ложить его на дальнюю полку. Если вам понравилась первая часть, то и вторая не принесет разочарования. Легкая, ненавязчивая семейная комедия с подтекстом. А главная идея этого фильма заключается в следующем: взрослые не должны забывать про своих детей в ежедневной суете рабочих дней — и иногда нужно просто попробовать оказаться на их месте, взглянув на мир другими глазами.

Кстати, сценарий был написан Александром Олейниковым и нашим соотечественником Андреем Курейчиком. Остается загадкой, воплотил ли режиссер все замыслы сценаристов, но, как известно, "Любовь-морковь 3" не за горами, тем более что намек на это явно прослеживается в концовке фильма.

Дарья Денисевич

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

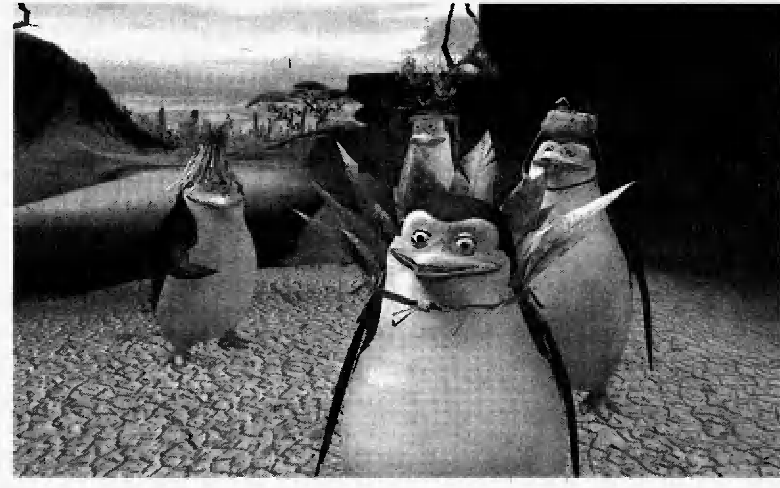
Мадагаскар 2

Название в оригинале: *Madagascar: Escape 2 Africa*
Жанр: *аркада*
Разработчик: *Aspyr*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков: *1 DVD*
Системные требования: *процессор уровня Pentium IV 1,7 Ггц или Athlon 2100+; 512 Мб оперативной памяти; видеокарта уровня ATI Radeon X1300 или NVIDIA GeForce 6600 со 128 Мб видеопамяти; 7,3 Гб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *8-13 лет*

Поздравляю: вот мы и дожили до того времени, когда детские игры, наконец-то, перестают быть третьесортными поделками на скорую руку. В "Детский уголок" все чаще заглядывают красивые, интересные проекты. И за такие великолепные образчики, как наш сегодняшний гость, действительно не жалко выкладывать денежки. При этом родители могут быть абсолютно спокойны: "Мадагаскар 2" — это именно детская игра, сочетающая в себе неплохой юмор, интересный сюжет, множество веселых заданий и добрых героев-зверят. Ну, а жестокости и насилию здесь места не нашлось, что абсолютно правильно.

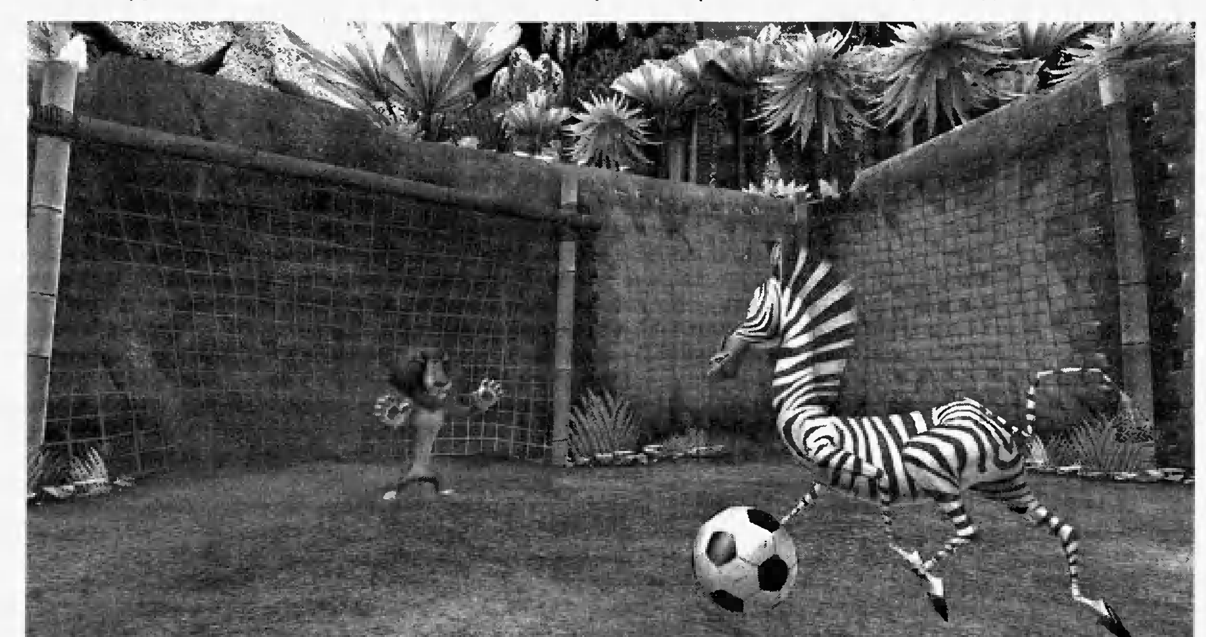
"Мадагаскар 2" представляет собой сборник мини-игр, объединенных общим сюжетом, о перипетиях которого мы узнаем благодаря роликам на движке и достаточно продолжительным фрагментам мультфильма, встроенным между миссиями. Главных героев у нас сразу несколько: в разных заданиях на первый план выходят лев Алекс, Зебра Марти, бегемотиха Глория, жираф Мелман и другие члены звериной команды. Кроме того, есть игры, рассчитанные сразу на несколько персонажей. К примеру, футбол "два на два" — в этом случае по полю носятся зебра и лемур, а на воротах стоят лев и какой-то мелкий грызун. Очень увлекательная игра.

Вообще, список развлечений у "Мадагаскара 2" солидный — даже на простое перечисление мини-игр, доступных в режиме одиночного прохождения, уйдет уйма времени. Часто встречаются "паркурные" забавы с прыжками по висящим над землей платформам, балансировкой на бревнах и раскатыванием на тросах. Есть местная версия Mario Kart — гонки зебр по пересеченной местности с различными призами, разбросанными по "трассе". Имитация древних аркадных игрушек (истребление мелких врагов, туда-сюда летающих по экрану), заплывы наперегонки в компании с бегемотихой, забивание гвоздей головой жирафа (никакого принуждения: ему самому это нравится), раскатывание на больших круглых камнях и еще много другое. Игры в "Мадагаскар 2" сами по себе подобраны превеселые, а комментарии персонажей делают их еще смешнее.



Радует и то, что разработчики с большой ответственностью подошли к созданию игрового мира. В детском проекте первоклассная графика способна заставить детишек закрыть глаза на многие огрехи геймплея. Красивейшие африканские и мадагаскарские пейзажи будут сопровождать малышей на протяжении всей игры — непролазные джунгли, зеленые равнины, суровые горы и бескрайние пустыни. А в целом — самое настоящее пиршество для органов зрения. Таков мир "Мадагаскара 2" — красивой, увлекательной и очень веселой детской игры.

Однако лишь развлечениями сюжетного режима список радостей этого проекта далеко не исчерпывается. Так, десять интереснейших мини-игр из "главного" режима можно найти в "Африканских приключениях": сюда складываются забавы, в которые можно играть как одному (то есть, с "ботами"), так и с друзьями. Всего мультиплеер "Мадагаскара 2" способен вместить до четырех человек. К некоторым играм сюжетного режима также можно вернуться в любой момент благодаря открытой структуре избранных локаций. Так что даже после первого прохождения никто не запретит ребятишкам снова и снова переживать любимые приключения под палящим африканским солнцем.



Очень приятно и то, что создатели "Мадагаскара 2" не поленились снабдить игру интересными бонусами. В "Магазинчике Дьюти-Фри", за прилавком которого обретается король лемуров Джулиан, хранятся открытые мини-игры, видеоролики, а также различные пустячки для изменения внешности персонажей — очки, шляпы, шейные платки и т.п. Любителям The Sims 2 должно понравиться.

Недостатков у проекта немного, но все же они есть. В "паркурных" миссиях камера очень уж неудобная: не желает висеть за спиной главного героя, все время норовя ускакать куда-то далеко в сторону. Африканская музыка, сопровождающая игры, немного однообразная, но со временем она становится просто фоном, на который не обращаешь внимания. Возможно, те, кто смотрел оригинальный мультфильм, будут разочарованы отсутствием знакомых голосов: всех главных героев озвучивали другие актеры, не работавшие над мультиком. Но озвучка не стала от этого хуже: голоса зверят звучат вполне естественно, и эмоции, проскальзывающие в них, всегда отлично соответствуют ситуации на экране монитора.

Но, повторюсь, мелкие недостатки не способны испортить хорошее впечатление, сложившееся после игры в "Мадагаскар 2". Масса веселых мини-игр, поданных нам под соусом из забавных комментариев зверят-персонажей, приправленных красивейшими африканскими пейзажами и несколькими милыми пустячками-бонусами — вот это я понимаю! Такой и должна быть образцовая детская игра.

Оценка: 9.5

Привидения из Букленда: Книжное приключение

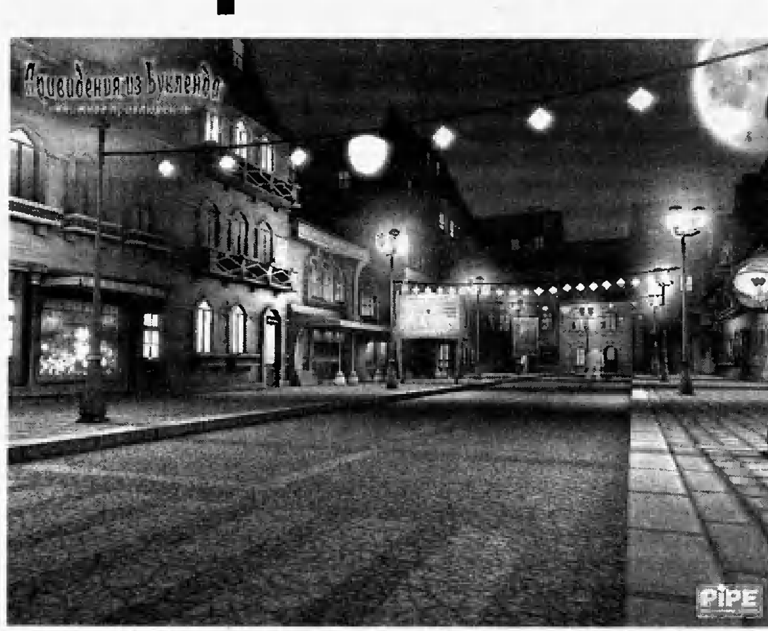
Жанр: *адвенчура / экшен от третьего лица*
Разработчик: *PIPE Studio, ТДК "Москва"*
Издатель: *1С*
Количество дисков: *1 DVD*
Системные требования: *процессор уровня Pentium IV с частотой 2 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб видеопамяти; 2 Гб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *6-12 лет*

Автору этих строк "Привидения из Букленда" сразу же напомнили об очень известной вселенной "Охотников за привидениями": комбинезон главного героя и его "бластер" точь-в-точь копируют обмундирование и снаряжение тех самых охотников, которых мы знаем по кинофильмам и мультсериалам. Разве что оружие героя игры не удерживает призраков на одном месте, а сразу отправляет их обратно в мир иной. Да и слишком молод главный герой для истребителя призраков: на вид ему едва стукнуло пятнадцать. Но делать нечего, раз взрослых охотников под рукой нет, придется играть этим ребятенком. Хотя в одиночку Даниле — именно так зовут нашего охотника за привидениями — бегать все равно не придется: компанию ему составляет Крыс. Этот разумный грызун сопровождает юного истребителя призраков во всех его приключениях. Устроившись на плече героя и вцепившись когтистой лапой ему в загривок, Крыс на первых этапах играет роль "обучающего режима", подсказывая Даниле, что нужно делать в той или иной ситуации. Кроме того, грызун изредка развлекает паренька пустопорожней болтовней.

Действие "Книжных приключений" разворачивается в большом и красивом, сверкающем десятками огней городе Букленд. Лабиринт из улиц и переулков, скверов и бульваров заполонили привидения, а также различные литературные персонажи, по какой-то причине покинувшие книги.

Собственно, целью игры является истребление первых и возвращение на "историческую родину" вторых. На каждом уровне Данила пачками будет встречать литературных героев. С ними нужно общаться — если игрок пожелает, они с удовольствием расскажут о тех чудесных мирах, которые они покинули. Если нет — просто в двух словах объяснят, что требуется для того, чтобы они вернулись обратно. Как правило, для возвращения персонажам необходимы какие-то предметы, разбросанные по локациям. Обычно это странички книг, а также потерянные вещи героев. Таким образом, от нас требуется собрать странички и некоторые предметы (о последних нам расскажут достаточно подробно, чтобы мы их узнали), разложить страницы по соответствующим книгам, а затем — вернуться к персонажам с добрыми вестями. Чтобы в поисках детишкам не пришлось сильно ломать голову (локации в игре все-таки очень большие), предусмотрена карта, на которой цветными маркерами заботливо помечено местоположение нужных предметов, а также бонусов, восстанавливающих здоровье Данилы.

К сожалению, далеко не все гости из литературного мира горят желанием вернуться домой: некоторых — местных боссов — приходится выпроваживать силой. Проблемы создают и десятки привидений, гуляющих по городским улицам. Убивать их не очень сложно — призраку обычно хватает пары-тройки выстрелов из бластера, — вот только они постоянно возрождаются. Так что, вернувшись на уже ранее очищенную локацию, игрок снова вынужден воевать с очередным выводком привидений. Эта нечестная уловка здорово утомляет — вместо того, чтобы развлекать нас новыми миссиями и оригинальными заданиями, разработчики искусственно удлиняют прохождение, заставляя игроков снова и снова зачищать одни и те же уровни. А война с привидениями в этой игре — дело очень муторное. Об интеллекте, пусть даже искусственном, говорить не приходится: призрачные воины обучены лишь тактике "переть напролом до победы". Сложность достигается за счет большого количества врагов и их умения возрождаться за углом. И все-таки без возможности истребления привидений вся игра свелась бы к обычной квестовой беготне с однообразными заданиями.



Вот такие у PIPE Studio получились "Книжные приключения". На обложке игры сказано, что она прививает интерес к чтению. Это действительно так: уже только одно знакомство с книжными персонажами вроде Соловья-разбойника, Джона Сильвера, Шерлока Холмса или Питера Пэна запросто может заставить ребятишек заинтересоваться шедеврами детской и юношеской литературы. Кроме того, в качестве "тяжелой артиллерии" на диске имеются и полные тексты десяти известных книг, среди которых — "Три мушкетера", "Айвенго", "Записки о Шерлоке Холмсе" и другие литературные произведения. Так что свою главную задачу — развитие у детишек интереса к чтению — игра выполнить вполне в состоянии. Хотя до шедевра "Привидениям из Букленда" очень и очень далеко.

Оценка: 7.5

AlexS



НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Sony PlayStation Portable. Ликбез

На E3 2003 Sony Computer Entertainment впервые заявила о разработке новой портативной консоли, а 11 мая 2004-го года ее впервые показали всему миру. Ажиотаж поднялся ого-го: на PSP демонстрировались игры с невероятной по тем временам графикой, а в Sony даже придумали свой специальный носитель Universal Media Disc, который, правда, пока так себя и не оправдал. Другие достоинства нового девайса также поражали: огромный дисплей в 3,5 дюйма, солидные мультимедийные способности и возможность дистанционного управления грядущей PlayStation 3, а также обмен информацией с другими PSP и Интернетом. Неудивительно, что свежую портативную консоль ожидали по всему миру. Ее продажи начались в Японии 12 декабря 2004 года, через три месяца PSP добралась до Северной Америки, а еще через полгода — до Старого Света.



PSP 3000



PSP Slim and Lite

Родо-видовые различия

Продается PSP в двух основных комплектациях: базовой и дополненной. Первая содержит саму консоль, батарею и адаптер постоянного тока, а вторая — все вышеперечисленное, а также Memory Stick Pro Duo на 32Мб, наушники с дистанционным управлением, сумочку и ленту на запястье. Время от времени в продажу также поступают специальные комплектации PSP с ограниченным тиражом: обычно это тематические наборы по мотивам популярных игр или фильмов.

Тюнинг

Пусть по количеству аксессуаров на первом месте восседает Microsoft со своим Xbox 360, разнообразных финтифлюшек для PSP тоже предостаточно: адаптер для авто, более "толстая" батарея емкостью в 2200мА, наушники с микрофоном, наушники с дистанционным управлением, сумка для ношения, футляр для аксессуаров, футляр для консоли и лента для запястья. Так что при желании вашу карманную приставку можно упаковать по самое не могу.

Расцветка

В настоящее время можно купить PSP девяти цветов: черного, белого, серебряного, розового, ярко-красного, золотого, синего, зеленого и пурпурного, причем только черная консоль свободно продается по всему миру. Остальные расцветки можно приобрести исключительно в Азии, а зеленую PSP вообще можно найти только в Японии. Впрочем, приставку любого цвета можно купить через крупные интернет-магазины. Помимо всего прочего, существует несколько развлекательных комплектов специальной редакции, таких как белая Star Wars Battlefront PSP с наклейкой Дарта Вейдера, красная God of War PSP с наклейкой Кратоса и "камуфляжная" Metal Gear Solid: Portable Ops PSP. Эти модели продаются по всему миру, но, если вы хотите обладать уникальной PSP, придется немного переплатить "за понт".

Софт

Благодаря умелым рукам разработчиков-любителей вы можете установить на свою PSP большое количество вспомогательных программ. Легким движением руки ваша консоль превратится в оригинальный инженерный калькулятор, в достаточно удобную "читалку" электронных книг, в многофункциональную карту мира с поддержкой Google Maps и во многое другое. Плюс ко всему, установив кое-какие дополнительные приложения, вы научите свою PSP многим интересным вещам — к примеру, после нехитрых манипуляций она начнет проигрывать видеоролики формата avi и обмениваться информацией с другими консолями через Wi-Fi. Новые обои, новые темы, переработанные интерфейсы, специальные PSP-версии Windows XP и Windows Vista — возможности почти безграничны, лишь бы руки у разработчиков софта росли из правильного места.

PSP. Просто PSP

PlayStation Portable выглядит как "брикет" условно прямоугольной формы размерами в 17x7,3x2,2 см. Вес без батареи равен примерно 280 граммам. Практически всю лицевую часть консоли занимает большой одиннадцатисантиметровый жидкокристаллический экран с разрешением в 480x272 пикселя, способный отображать 16 с хвостиком миллионов цветов, а также два встроенных стерео-динамика. Также спереди расположены кнопки управления: в левой части находятся четыре стандартные PlayStation-button (треугольник, круг, крестик, квадрат), в правой — крестик направлений и аналоговый джойпад типа "таблетка". Кроме того, в нижней части под экраном есть еще семь кнопок, отвечающих за управление работой консоли — к примеру, за регулировку звука и яркости экрана. Плюс ко всему, PSP включает две плечевых кнопки — так что в итоге мы имеем упрощенную версию PS-контроллера. На верхней "грани" консоли находится порт USB 2.0 mini-B и инфракрасный порт, на нижней — переключатель WLAN, jack для наушников и вход для кабеля питания, на левой расположено устройство чтения, совместимое с флэш-картами Memory Stick Duo, а на правой — рычажок включения/выключения. Сзади PSP находится привод для чтения UMD-дисков с фильмами и играми.

За работу PSP отвечают процессор MIPS R4000 с частотой 333МГц, 2Мб встроенной VRAM на частоте 166МГц и 32Мб оперативной памяти плюс 4Мб встроенной DRAM. Для экономии заряда батареи разработчики ввели ограничение в скорости работы процессора до 222МГц, но 31 мая 2007 года Sony выпустила прошивку 3.50 в которой этот лимит на скорость был снят, что позволило разработчикам игр по полной использовать вычислительные мощности процессора PSP. Новые прошивки обычно прилагаются к игровым UMD-дискам, но их можно скачать прямо с официального веб-сайта PlayStation, используя возможность сетевого обновления. Приставка поддерживает IEEE 802.11b Wi-Fi, что позволяет беспрепятственно выходить в Интернет через любую точку доступа и, естественно, играть в мультиплеере. Питает портативную консоль перезаряжаемая батарея емкостью 1800мА: в рабочем состоянии это около шести часов игры, пяти часов просмотра видео или десяти часов прослушивания музыки.

PSP Slim and Lite

Поговорим о настоящем PSP. Впервые о выпуске ее новой версии Sony объявила на E3 2007, дескать, в сентябре 2007-го будет выпущена новая, "переработанная" PSP. Свежую PSP назвали Slim and Lite, так как она стала легче на 33% и тоньше на 19%, чем ее старшая сестра. Также были проведены некоторые косметические изменения: переключатель WLAN был перемещен на место инфракрасного приемника, который, в свою очередь, канул в Лету из-за своей ненадобности, стерео-динамики оказались в верхней части лицевой стороны, чтобы пользователи случайно не блокировали их своими руками. Также теперь через PSP стало возможно выходить в Интернет с помощью достаточно удобного браузера, плюс появилась поддержка Skype, что позволяет беспрепятственно общаться через Сеть.

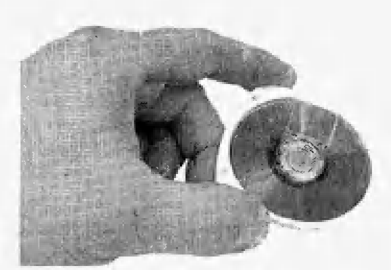
Но не это самое главное. Важно то, что Sony обновила свое детище и в "железном" плане. Так, количество встроенной памяти было удвоено — с 32Мб до 64Мб, и теперь PSP кэширует данные UMD в память, уменьшая время загрузки игры. Появилась поддержка зарядки через USB-порт и возможность вывода изображения на экран телевизора через композитный TV-выход. Последнее позволяет смотреть качественные фильмы на UMD-носителях в более высоком разрешении, что хоть как-то оправдывает использование этого бесполезного формата.

PSP 3000

А теперь разрешите представить самую неоднозначную версию PSP. Ради дополнительных прибылей осенью 2008-го Sony выбросила на рынок еще одну обновленную PSP. Отличия минимальные и даже вводят в ступор своим присутствием. Ну, повышенное энергосбережение, хотя на самом деле особой разницы не замечено: лишние 15 минут погоды не делают. Ну, улучшенный дисплей, который почему-то в большинстве игр иногда покрывается четкими красивыми вертикальными линиями, что в цивилизованном мире называется проблемой с вертикальной разверсткой. Что дальше? Микрофон. Микрофон — нововведение, конечно, приятное (общаться через Skype стало гораздо удобнее, и бравые японские подростки просто пищат от восторга), но для регионов, лишенных развитых Wi-Fi сетей, проку от этого "революционного" обновления — как от козла молока. Ну и последнее. Все той же осенью 2008-го Sony открыла отдельный филиал PlayStation Store специально для PSP. Так вот, обладатели 3000-ой версии могут без особых трудностей посетить его, нажав всего одну кнопку, в то время как остальным придется лезть по старинке — через браузер. Конечно, проблемы с дисплеем будут исправлены в одной из прошивок, а микрофон иногда приносит пользу, но переплачивать за это вовсе не обязательно. Тем более что в "железном" плане PSP 3000 и PSP Slim and Lite абсолютно идентичны, так что все игры, выпущенные для новейшей модели карманной консоли, без проблем запустятся и на более старой. Хотя понты — они и в Африке понты, а желание обладать самыми последними версиями любимых девайсов дорого стоит. Лишь бы денег хватило.

PSP 4000 (рабочее название)

Слухами земля полнится. Ничего определенного про эту разработку неизвестно, кроме, пожалуй, даты выхода — октябрь 2009-го года. Обо всех остальных изменениях и улучшениях сотрудники Sony благоразумно умалчивают, лишь вскользь упомянув, что 4000-ая модель позиционируется как окончательный вариант первого поколения карманных консолей. Дальше будет только PSP 2 в начале 2011-го.



UMD-диск

Пусть Nintendo DS сейчас пока намного популярнее, оставим эту казуальную цацу для маленьких азиатских девочек, взращенных на "Тамагочи" разного размера. Собачки, кошечки, Super Mario и прочая нечисть не заглянут на PSP — да и шут с ними: такого технологического уровня, как у карманной консоли от Sony, текущему поколению DS не видать как своих ушей. А по обилию мультимедийных возможностей наших бойцов даже стыдно сравнивать: PSP — это уже не просто игровая портативная консоль, а настоящий многофункциональный девайс широкого профиля.

Доктор Джонс

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Джойстик Logitech Force 3D Pro

Force'аж на полную!

Сегодня для любого человека, который, как говорится, "в теме", приставка "Force" в названии модели любого геймерского гаджета не является пустым звуком. Взявшись за рукоять джойстика или за "баранку" рулевой консоли, на корпусе которых значится это слово, игрок в буквальном смысле рискует получить по рукам от сервомоторов двигателей девайса, запрятанных где-то в его недрах.

Вот и новый джойстик Force 3D Pro от компании Logitech — как раз из семейства таких "драчунов". Самое интересное, что, несмотря на довольно внушительные возможности, сам по себе джойстик весьма невелик и не займет на столе слишком много места. Впрочем, давайте обо всем по порядку.

Коробка с устройством довольно небольшая и не слишком тяжелая, что настораживает. Но, как оказалось, так и.было задумано. Данная модель, что называется, "облегченная". Джойстик Logitech Force 3D Pro очень компактный (так называемый Space-Saving Design), не очень тяжелый, что, впрочем, почти не влияет на его устойчивость на столе, и довольно недорогой, особенно учитывая наличие функции Force Feedback и еще кучи различных наворотов. Немного огорчает, что резинки на ножках основания сделаны гладкими и из-за сравнительной легкости всего гаджета не очень хорошо спасают от скольжения по столу. Тем не менее, основание манипулятора сделано достаточно широким, чтобы не давать ему опрокинуться во время игры.

Как и следовало ожидать, в отличие от рулей или геймпадов, которые легко использовать как левшам, так и правшам, к гаджетам отряда джойстиков, как и к Logitech Force 3D Pro, это правило не относится. Несмотря на то что верхняя площадка рукоятки выполнена симметричной, джойстик все равно предназначен для правшей. Об этом говорит и специальная полочка под кисть, и дополнительная боковая кнопка под большой палец.

Кроме курка для стрельбы и пяти дополнительных кнопок, а также стандартного HAT-переключателя видов, на основании джойстика имеются еще шесть дополнительных клавиш и довольно точный регулятор ускорения (throttle) с большим углом хода, позволяющий регулировать тягу виртуального двигателя или — в некоторых играх — крутиться вокруг своей оси. В принципе, упомянутых кнопок вполне достаточно, чтобы во время воздушного боя забыть об основной клавиатуре. Рукоятка джойстика способна немного поворачиваться вокруг своей оси, что подтверждает наличие заявленной производителем функции TwistHandle. Для тех, кто все эти годы "отсутствовал по болезни" и не в курсе дела, поясним. Дело в том, что в некоторых играх присутствует возможность управлять килевым рулем самолета. В более дорогих и навороченных манипуляторах, а также на настоящих самолетах эту функцию выполняют педали. Для упрощения и удешевления своих джойстиков Logitech и придумала упомянутую функцию.

Установка Logitech Force 3D Pro прошла на редкость гладко — только, прежде чем подключать джойстик к порту USB, первоначально установите драйвера. В этом случае процесс установки устройства пройдет более спокойно. Джойстик подключается через интерфейс USB и обнаруживается Windows и фирменной программой без проблем. После подключения к манипулятору блока питания около рукоятки загорается синий светодиод, а сама она автоматически центрируется. Для переназначения клавиш и диапазона аналоговых движений, а также для тестирования и реализации функции Force Feedback в различных играх используется утилита Profiler, устанавливающаяся вместе с драйвером. Данная программа после установки производит поиск подключенных к компьютеру манипуляторов и подходящих для них игр. Вот только, как ни странно, в автоматическом режиме утилита находит далеко не все игры, тем более выпущенные в последние два-три года. Например, при установке на мой компьютер она спокойно определила Descent 3 и проигнорировала "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". Однако этому горю легко помочь. Для создания профиля игры, не попавшей в список при автоматическом сканировании, необходимо вручную запрограммировать каждую кнопку и дать название выполняемой команде. Если же заниматься чем-то подобным вам лень, вы можете просто загрузить уже готовые профили для игр с сайта Wingman Team.









Сила обратной отдачи у Logitech Force 3D Pro вполне достаточная, чтобы ощутить происходящее с самолетом — например, вовремя отследить заваливание в штопор и другие проблемы, оперативно откликнуться на них. Единственное, что несколько преуменьшает удовольствие от процесса игры, это дребезжание некоторых кнопок на корпусе джойстика.

Кстати, если вы не желаете в какой-то момент ощущать толчки, сопротивления при наклоне и отдачу от выстрелов, функцию Force Feedback можно отключить. Или поступить еще проще: если программа Logitech Profiler не загружена, джойстик будет работать как простой — на обычных пружинах.

Не стоит также забывать, что, как и с любым другим джойстиком, с Logitech Force 3D Pro можно вполне прилично играть не только в авиасимуляторы, но и в проекты других жанров. Например, любителям "Арканоида" будет небезынтересно поуправлять платформой с помощью джойстика, тем более что на диске с программным обеспечением имеется демо-версия игры Ricochet Lost Worlds, принадлежащей как раз к семейству "арканоидов".

В общем и целом, Logitech Force 3D Pro является вполне законченным и сбалансированным продуктом с отличным соотношением цена/качество.

Высокая функциональность, а также приятный строгий дизайн делают Force 3D Pro привлекательным и интересным девайсом как для тех, кто подбирает замену старому манипулятору без отдачи, так и тем, кто покупает свой самый первый джойстик.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Мультимедиа-гарнитуры Defender HN900 и HN898

А вокруг тишина...

Как часто вы пользуетесь мультимедийными наушниками? Думается, не очень — разве что чтобы поболтать в видеоконференции голосом, а не стучанием по клавиатуре да порубиться в Counter-Strike, чтобы выстрелов и воплей никто посторонний вроде начальника не услышал. Есть возражения? Если есть и "уши" вам нужны не только для вышеозначенного, а, скажем, для интимного прослушивания MP3 или просмотра фильмов, тогда продолжим.



За все время существования на рынке мультимедиа-наушников у большинства их пользователей сложилось впечатление, что более солидные экземпляры с "ушами" закрытого типа звучат не в пример лучше чего-то более простого — полузакрытого или вовсе открытого типа вроде "ракушек". Возможно, именно по этой причине сейчас довольно часто можно встретить на улицах молодых парней, носящих на голове вместо шапки огромные наушники: и уши не мерзнут, и звук в эти самые уши более качественный льется.

В данном обзоре я хочу рассказать вам о двух моделях мультимедийных гарнитур торговой марки Defender. Начнем, в принципе, с того, с чего уже начали. То есть, с настоящих "монстров" в пластмассовом облачении.

Defender HN898

Наушники довольно удобно сидят на голове, что, кроме всего прочего, обеспечивают мягкие амбушюры. Изоляция от окружающей среды практически полная. Посторонние звуки даже на средней мощности выдаваемого сигнала вам вряд ли будут слышны. Кстати, симпатичный микрофон на левом наушнике крепится на гибкой штанге, причем на редкость удобной и прочной.

Дополнительное удобство в плане регулировки звука придает имеющийся на проводе регулятор громкости. Кроме того, для пущего шика двухметровые провода — как микрофонный, так и "наушничный" — идут только к одному "уху" и не будут лишний раз цепляться за шею.

Качество звука сравнительно неплохое. Конечно, его трудно сравнить с тем, что выдают профессиональные студийные гаджеты, но ведь вам не фонограмму записывать, правда? Звучание ровное и мягкое, как у большинства "закрытых" наушников. Низкие и средние частоты неплохо сбалансированы. А вот высоких маловато. Они как будто "придавлены" и прослушиваются не так четко, как НЧ и СЧ. Впрочем, никто не запрещает вам "поиграться" с эквалайзером.

Заявленный производителем диапазон частот, воспроизводимых наушниками, — 18Hz-20 KHz, чувствительность — 105 dB. Что касается микрофона, то, как я уже говорил, он порадовал своим аккуратным дизайном и достаточно высокой чувствительностью (54 dB). Я записывал с него речь с частотой 20 КГц (можно до 16 КГц), и с этой задачей он вполне справился. Микрофон достаточно чувствительный для работы вблизи рта, но для удаленной звукозаписи он категорически не подходит, хотя, в принципе, он для этого не предназначен изначально.

Defender HN900

А вот это уже модель, которую и вовсе не стыдно натянуть на уши. Нет, ничем особенным от вышеописанного девайса в звуковом плане она не отличается, однако стильный дизайн, который наверняка покажется вам знакомым, только добавляет HN900 очков. Похожую конфигурацию удерживающей дужки, если не ошибаюсь, первой стала делать японская компания Sony, и практически сразу же за ней потянулись остальные. Только на этот раз дужки можно еще и сложить. Так что притащить HN900 в компьютерный клуб и, отключив от компьютера порой засаленные наушники, навести жуткую зависть на собратьев по клану вы сможете с легкостью. Для игр с возможностью дуплексного общения, а также для аудио- и видеоконференций подходит также прекрасно.

Микрофон крепится на точно такой же, как и в предыдущей модели, гибкой и прочной штанге, не допускающей излома и обрыва микрофонного провода. Основной провод от наушников довольно тонкий, но для прочности забран в матерчатую оплетку и, конечно же, снабжен дополнительным регулятором громкости.

Качество звука в HN900 вполне удовлетворительное. Средние и высокие частоты неплохо сбалансированы, но на этот раз немного подвели низкие: они не очень хорошо прослушиваются, что делает музыку недостаточно выразительной. Впрочем, для видеоконференций, в которых низкие частоты вообще не нужны, HN900 вполне подойдет. А в играх "низов" столько, что и их на эти "уши" хватит с лихвой.

Итог: Очень рекомендуется геймерам и любителям видеоконференций. Для меломанов и киноманов также рекомендуется, но уже не так настойчиво.

Logitech X-140

Мультимедиа-акустика "для самых маленьких"

Сегодня, во времена засилья домашних кинотеатров и сабвуферов, серьезные производители компьютерной акустики начинают забывать о простых двухкомпонентных системах с небольшими габаритами и стильным дизайном. Максимум, на что они способны, так это сколотить деревянную коробку, засунуть внутрь пару разнополосных динамиков и назвать все это суперкачественной деревянной стереосистемой. А ведь зачастую при выборе акустики для дома или офиса, а особенно в случае, если вашей настольной системой является не огромный десктоп, а компактный ноутбук, первейшим и основополагающим фактором является как раз не качество звука, а небольшие размеры. И уже после того как соответствующие колонки найдены, во внимание принимается их следующий параметр — качество звучания. К сожалению, оно очень редко оказывается достаточно приемлемым.

Не секрет, что деревянные колонки при грамотном расчете размеров их корпусов и хороших звукоизлучателях выдают весьма приличный звук, однако их габариты чаще всего далеки от компактных. При этом малогабаритный "пластик" редко когда звучит более или менее прилично. Именно поэтому вдвойне приятно, что компания Logitech не брезгует компактными системами с пластиковыми корпусами класса 2.0 — к примеру, такими, как комплект X-140.

Самое интересное, что, несмотря на небольшие габариты — всего 241x99x124 мм, — каждый из сателлитов системы оборудован не одним, а двумя динамиками, первый из которых отвечает за средние частоты, а второй — за низкие. Диаметр дифузоров динамиков при этом составляет 7 и 7,6 см соответственно. При этом никаких фазоинверторов ни на лицевой, ни на задней панели сателлитов не обнаружено. Вся лицевая панель сателлитов скрыта под защищающей динамики металлической решеткой. Суммарная номинальная выходная мощность (среднеквадратическое значение) системы составляет 5 Вт (2x2,5 Вт), пиковая — 10 Вт.

Корпус каждой колонки выполнен из толстого и довольно упругого пластика темно-серого цвета, который не хуже дерева гасит все вибрации даже при максимальной громкости звука. Для уменьшения количества "лишних" деталей блок питания производители спрятали в правый сателлит, что значительно добавило ему веса, особенно учитывая уже встроенный блок усилителя. Сами по себе колонки сделаны весьма добротно и аккуратно. Стильный дизайн легко позволяет им не только не испортить, но даже украсить внешний вид рабочего стола.

Система оборудована регулятором громкости, который одновременно является еще и выключателем питания, а также общим регулятором тембра, который, стоит признать, никоим образом не способен заменить полноценный, пусть и программный эквалайзер.

Колонки подключаются к звуковой карте через стандартный разъем jack, однако на передней панели одной из них имеется два гнезда для подключения наушников и аналогового источника звука, например, медиа-плеера. Жаль только, что соответствующий кабель в комплекте не идет.

Для тестирования системы в качестве источника сигнала я использовал обычный аналоговый стереовыход недорогой звуковой платы компьютера, стереовыход на лицевой панели CD-привода, аудиовыход нетбука ASUS Eee 1000H с поддержкой Dolby Surround и эффекта 3D-звука, а также медиа-плеер JAGGA BOOM 2402 и простенький кассетный плеер Philips.

Стоит признать, что колонки Logitech X-140 вполне оправдали свое предназначение как мультимедиа-акустики. Они отлично совместились со звуковой платой компьютера, выходом CD-привода и более-менее сносно работали с MP3-плеером. "Игры" с настройками звука в нетбуке и вовсе порадовали: акустика превосходно "спелась" с утилитой управления звуком, реалистично реализуя все выдаваемые ею эффекты, включая трехмерные. Однако в качестве колонок для кассетного аудиоплеера их использовать я бы настоятельно не рекомендовал: звук просто отвратительный. Впрочем, для большинства меломанов кассеты давно уже ушли в прошлое, так что заострять на этом внимание не стоит.

Хочется отметить, что средние частоты, которые малогабаритные акустические системы зачастую излишне выделяют, делая звук невыразительным и даже неприятным, в данном случае очень хорошо сбалансированы по отношению к низким. Зато высокие неоправданно завышены, что приводит к необходимости дополнительной регулировки программным эквалайзером. Если вы любитель исключительно тяжелой музыки, Logitech X-140 вам вряд ли придется по душе. А вот современные r'n'b, техно или даже джаз — более чем кстати. Даже классика подойдет. Да и фильмы просматривать вполне комфортно: средние частоты в диалогах героев более чем разборчивые и чистые.

Итак, если вы не любитель слушать музыку на высокой громкости и вам не важны пространственные звуковые эффекты, а приемлемое качество звучания, внешний вид, компактность и доступная цена — то, что требуется, возможно, Logitech X-140 окажется очень даже подходящим вариантом.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Ужасы "Звездных войн"

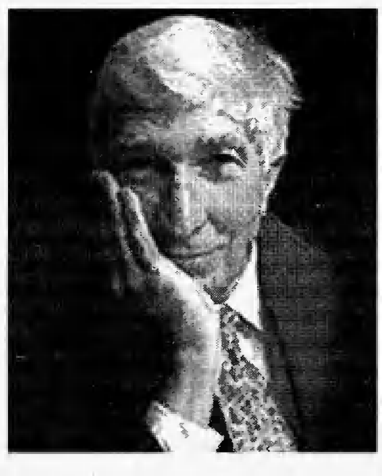
Вот уж чего мы никак не ожидали: такую прославленную, геройско-пафосную, образцово-идеалистическую вселенную, как Star Wars, вдруг понесло в темные и мрачные края хорроров! Эксперимент, в самом деле, может получиться очень интересным, особенно если привлечь к нему опытных писателей. Как бы там ни было, заокеанские любители литературы смогут оценить первый хоррор по "Звездным войнам" уже в этом году: 27 октября, аккурат к Хэллоуину, до полок магазинов доберется роман **Deathtroopers ("Мертвые штурмовики")** за авторством Джо Шрайбера, большого мастака по части всевозможных ужасов. У нас Шрайбер, правда, практически неизвестен, однако на Западе он сейчас весьма популярен. О самих же "Мертвых штурмовиках" пока толком ничего не рассказывается. Автор лишь обмолвился, что действие романа будет происходить незадолго до событий IV эпизода оригинальной трилогии Star Wars.

Награды и почести

Творчество яркого современного писателя **Нила Геймана** было оценено по достоинству штатовской Ассоциацией библиотечного обслуживания детей. Эта организация присудила Гейману "Медаль Ньюбери 2009" за "Кладбищенскую книгу" — историю современного Маугли, выращенного на кладбище духами и призраками. Что ж, награда нашла своего героя — а нам остается только присоединиться к поздравлениям. Браво, Нил!

Прощание с Мастером

В феврале в возрасте 76 лет от нас ушел **Джон Апдайк** — признанный классик мировой литературы. Среди произведений Апдайка — романы "Кентавр", "Иствикские ведьмы", а также "Тетралогия о Кролике". Некоторые книги этого яркого автора критикуют нравы современного общества, в других он иронизирует над такими явлениями, как, например, эмансипация ("Иствикские ведьмы").



Роберт Лэнгдон и ключ Соломона

По слухам, Дэн Браун, ставший очень популярным после выхода бестселлера "Код да Винчи", наконец-то закончил работу над новой книгой. Говорят, роман с рабочим названием **"Ключ Соломона"** повествует о новых приключениях профессора Роберта Лэнгдона — главного героя "Кода да Винчи". Хотелось бы, конечно, чтобы слухи оказались правдой: как-никак, Браун не радовал нас новыми книжками аж с 2003-го года. Однако официальных подтверждений существования на бумаге "Ключа Соломона" от представителей писателя пока что не поступало. Хотя и опровержений тоже не последовало.

Кинг в рекламе

К рекламной кампании последней новинки Amazon — устройства Kindle 2, предназначенного для чтения электронных книг, — неожиданно для всех подключился сам Стивен Кинг. Король ужаса написал повесть **Ur**, главный герой которой — простой американский парень — приобретает в онлайновой торговой лавке Kindle 2 и погружается с его помощью в некий таинственный и странный мир. Пока новая повесть Ur доступна для чтения лишь на Kindle — и больше нигде.

Несмотря на участие в рекламной кампании нового продукта от Amazon, сам Кинг не считает, что электронные книги когда-нибудь смогут вытеснить с рынка старые добрые бумажные источники знаний. По словам Стивена, MP3 смог победить CD потому, что многим людям удобнее слушать одну-две песни вместо того, чтобы приобретать целый альбом. А вот книжки читать кусками — последнее дело. Разумеется, если речь не идет о сборниках рассказов.

Тяжко быть недотепой...

Именно о том, как же все-таки нелегко живется недотепам, собирается поведать нам в своей новой книжке Сергей Лукьяненко. Роман **"Недотепа"** сам писатель оценивает как сказку для детей и взрослых. Насилия — самый минимум, тем не менее, различных приключений все равно предостаточно. Главный герой, тот самый Недотепа — монаршая особа, у которой обманом увели престол. Воспылавший жаждой мести сын герцога становится учеником мага в надежде освоить премудрости колдовства и как-нибудь рассчитаться со своими обидчиками. Интересно, что в мире "Недотепы" творчество и волшебство тесно взаимосвязаны: к примеру, писатели с помощью своих книг способны изменять окружающий мир (тут сразу же вспоминаются приставочная музыкальная RPG Eternal Sonata и недавняя "Дьюма-Ки" Стивена Кинга). Ожидается, что до магазинов новая книга Сергея Лукьяненко доберется в конце апреля — начале мая. В издателях значится АСТ.

Релизы



"Азбука", непременный издатель игровых новеллизаций, в феврале пополнило серию Sacred романом **"Эльфийские врата"** Майкла Пэрриша. Врата эльфов, построенные много веков назад, позволяют людям переноситься во времени и пространстве. Однако власть над древним порталом захватили нехорошие Черные маги, которые с помощью Врат надумали угрожать мирной стране. Делать нечего, придется отважной серафиме Нья-Ра, заручившись поддержкой верных друзей, отправиться в трудный поход для уничтожения портала. Поклонникам Sacred и просто любителям фэнтези по мотивам компьютерных игр рекомендуется.

То же издательство дало путевку в жизнь и антологии **"Монстры"**, куда вошли произведения Роберта Говарда, Клайва Баркера, Роберта Силверберга — всего двадцать две истории о вампирах, зомби, оборотнях, йети и других малоприятных тварях.



В последнее время редкая наша новостная подборка обходится без анонса очередного романа в серии S.T.A.L.K.E.R. — виной тому "Эксмо", выбрасывающая на прилавки свежие книжки чуть ли не ежемесячно. Очередная новинка — **"Воины Зоны"** Алексея Бобла — расскажет историю отряда военных сталкеров, отправленного на поиски сбитого над Зоной армейского вертолета. В Зоне, где, как известно, все странно, на десантников начинают охоту невиданные монстры, в то время как их PDA атакуются загадочными сообщениями, а некогда сплоченная команда по каким-то причинам медленно распадается на группу подозрительных одиночек, бдительно следящих друг за другом... Ох, хотим мы надеяться на добротный психологический триллер, но опыт подсказывает, что выше уровня заурядного фантастического боевика новая книжка вряд ли поднимется.



АСТ в минувшем месяце порадовало любителей исторических романов: в свет вышла **"Операция "Валькирия"** Тобиаса Книбе, рассказывающая о покушении на Гитлера, подготовленном группой немецких офицеров. Как известно, недавно на экранах кинотеатров появился фильм с таким же названием, посему вовсе не удивительно, что обложка книги стилизована под постер кинокартины.

AlexS

Кровавая купель

Книга: *Саймон Кларк, "Кровавая купель"*
Издание: *АСТ, твердый переплет, 432 стр., 2000 г.*
Жанр: *зомби-хоррор, постапокалипсис*

Однажды мир сошел с ума. Однажды все люди старше 19 лет решили убить всех детей на планете. Однажды очень скучный, очень обыкновенный солнечный день вдруг обернулся вакханалией смерти. Однажды все, кто был младше 19 лет, стали мишенями для обезумевших взрослых.

Никому не пожелаешь того, через что проходят герои "Кровавой купели". Сначала — резня, устроенная ордой сумасшедших. Потом — попытки выжить в новом, изменившемся мире, разделенном на два больших лагеря — "дети" и "взрослые". И дети вынуждены убивать собственных родителей, теряя при этом родных, друзей и любимых. Таков новый мир, жестокость которого способна даже полностью здорового человека довести до безумия. Иногда так и происходит — и тогда кто-то ломается, превращаясь в накачанное наркотиками животное, раздающее свинцовые билеты на тот свет и врагам, и друзьям. Другие, не вынеся ужасов нового мира, добровольно уходят из жизни. Но есть и те, кто, пройдя сквозь все круги ада, наперекор судьбе остаются людьми. А кого-то как раз испытания нового мира превращают из животного в человека.

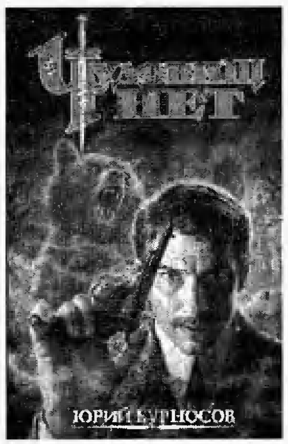
Ник Атен и Таг Слэттер. Добро и зло. Белое и черное. Свет и тьма. Один — малолетний лоботряс, а ныне — рыцарь без страха и упрека, готовый ежедневно, пересиливая свой страх, совершать геройские поступки. Второй — бывший "городской хулиган", который, кажется, вообще ничего и никого не боится. С усмешкой смотрящий смерти в лицо, некоронованный король опустевших земель. Волк-одиночка, живущий в стае лишь тогда, когда сам того хочет. Ник и Таг ненавидят друг друга, и даже идущая по всей планете война не в силах погасить пламя этой ненависти. Речь может идти разве что о краткосрочном перемирии.

Как и любые книги или фильмы о зомби, "Кровавая купель" просто переполнена неприятными картинками. Уже одни только зверства безумцев во время первых дней Новой Эры чего стоят. Да и детишки не отстают, придумывая себе чудное "шоу" со смертельным исходом для проигравшего. Саймон Кларк заботится о том, чтобы читатели не скучали, он постоянно держит нас в напряжении, после относительно спокойных сцен грамотно нагнетая атмосферу страха, а затем взрывая повествование яростным экшеном.

Рекомендовать "Кровавую купель" можно, в первую очередь, любителям зомби-хорроров и лишь потом уже — поклонникам постапокалипсиса. Но, как бы то ни было, книга однозначно стоит внимания и тех, и других. Предупреждаем сразу: возможно, вас слегка разочарует концовка (а если точнее — объяснение причин внезапного сумасшествия взрослых). Но, если вы не из тех, кто читает книги только ради пары последних страниц, этот финальный пустячок надолго вам настроения не испортит. В остальном же "Кровавая купель" — великолепное для своих жанров произведение.

AlexS

Чудовищ нет



Книга: *Юрий Бурносов, "Чудовищ нет"*
Издание: *"Азбука", твердый переплет, 416 стр., 2007 г.*
Жанр: *хоррор*

...Ибо демоны не только вокруг нас, но и внутри...

В последнее время мне редко попадалось произведение — неважно, фильм это, книга или компьютерная игра, — способное по-настоящему напугать. А книга Юрия Бурносова смогла.

Действие романа происходит в нашем мире, но в разное время. Старшеклассник Леша живет в небольшом городке Энске в 2003-ем году. Его прапрадед, тайный правительственный агент Иван Иванович Рязанов, отправляется по заданию из Санкт-Петербурга в 1880-ом. Оба они окажутся вовлечены в паранормальные события, оба познакомятся с мистическими существами и оба получат много неприятностей от этих знакомств.

Главная "фишка" романа заключается в том, что главы Ивана Ивановича чередуются с главами Леши, причем истории обоих персонажей почти всегда обрываются на самом интересном месте. Автор как бы играет с читателем, заставляет его мучиться в догадках, что же произойдет с одним персонажем, пока он следит за историей другого. Еще Бурносову очень хорошо удалась стилистика истории, будь то молодежный жаргон старшеклассника Леши или рассуждения Ивана Ивановича в духе классической литературы.

А теперь о том, что пугает в книге. Представьте, что вы сидите за рулем в автомобиле. Вы "подбираете" одиноко стоящего на дороге попутчика и едете с ним в компании пару часов. Ваш спутник задремал, вы тихонько включаете радио, а там — милицейская сводка, в которой описываются приметы разыскиваемого маньяка. И вы с ужасом понимаете, что описываемый маньяк и есть ваш попутчик! Вы вдруг осознаете опасность, которой подвергались до сих пор и, что гораздо ужаснее, которой подвергаетесь в данный момент. Вот приблизительно так и пугает книга "Чудовищ нет". Только в ней вместо одного маньяка — сотни и тысячи существ с мистическими силами, для которых человек — всего лишь улитка под сапогом. Эти существа жили на Земле задолго до появления homo sapiens и будут продолжать жить, когда все человечество обратится в пыль.

А в финале не будет осточертевшего хэппи-энда, как и не будет намека на продолжение. Зато будет целых две неожиданных развязки. И будет осознание того, что не все, написанное в книге, — вымысел...

Виталий Бельский

Дикий пляж

Книга: *Александр Варго, "Дикий пляж"*
Издание: *"Эксмо", твердый переплет, 352 стр., 2008*
Жанр: *тин-хоррор*

"Дикий пляж" — очередная попытка соорудить на российской почве тин-хоррор по классическим западным образцам. Давно проверенный рецепт: за основу берется раннее творчество Стивена Кинга, штатовские фольклорные страшилки да киноужастики вроде "Пункта назначения" и "Поворота не туда". Из всего этого на скорую руку лепится история о молодых людях, оказавшихся волею судьбы отрезанными от большого мира и столкнувшихся с неким древним злом. Главных героев, опять же, мы давным-давно видели в различных фильмах да книгах. Хоть ярлыки вешай: Гламурная Стерва, Тихоня, Умник, Приколист, Супермен...

Воистину, штампы заполонили страницы "Дикого пляжа", но значит ли это, что читать будет нисколечко не интересно? Ни в коем случае. Несомненно, до высот истинных шедевров жанра "хоррор" творению Варго не подняться, но наверняка такой цели автором и не ставилось. Однако при всей своей вторичности "Дикий пляж" ни разу не скатывается ниже уровня добротного дорожного чтива, созданного исключительно для убийства времени.

С самого начала мы знаем, что ребята вляпались в очень скверную историю. Но кто убивает их одного за другим? А вот это и предстоит выяснить. Варго в лучших традициях детектива подсовывает нам одного подозреваемого за другим. Может быть, молодые люди действительно прогневали древнее потустороннее зло? Или же стали жертвами какого-то психа? А вдруг убийца скрывается в дружной поначалу компании главных героев? Наконец, возможно, ребятишки просто съехали с катушек и сейчас лежат в психушке, привязанные ремнями к кроватям, а мы разбираемся в галлюцинациях, порожденных их воспаленным воображением? На последних страницах книги на все вопросы появятся ответы, но до тех пор читатель будет теряться в догадках. Интрига — лишь она в состоянии поддержать интерес к этой истории, лишь она не позволяет отбросить в сторону переполненный штампами роман. И пускай тех, кто знаком с классикой хорроров, передергивает от отдельных предложений и словосочетаний вроде "Пенумбра фаргаде!" — мы уверены, что даже они захотят дочитать книгу до конца. А это уже неплохо — но только для "дорожного развлечения".

AlexS

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		По. месяц	Название	Голосов
1	→	1	Fallout 3	125
2		-	Grand Theft Auto 4	117
3		-	Mirror's Edge	86
4	↓	3	Left 4 Dead	79
5	→	5	Dead Space	61
6	↓	2	Call of Duty: World at War	58
7	→	8-9	World of Goo	54
8	↓	6	Prince of Persia	52
9	→	4	Command & Conquer: Red Alert 3	50
10	↓	7	Анабиоз: Сон разума	47
11		-	World of Warcraft. Wrath of the Lich King	33
12	→	8-9	Far Cry 2	31
13	↓	10	Pro Evolution Soccer 2009	29
14-16		15	Silent Hill: Homecoming	23
14-16		-	Crayon Physics Deluxe	23
14-16	→	14	FIFA 09	23
17	↓	12	Tomb Raider: Underworld	22
18	↓	13	Need for Speed: Undercover	18
19		-	The Lord of the Rings: Conquest	17
20-21		-	Gothic 3: Forsaken Gods	10
20-21	→	17	Xenus 2: Белое золото	10
22-23	→	21-22	Quantum of Solace: The Game	9
22-23		-	Rise of the Argonauts	9
24	↓	18	Legendary	8
25	↓	20	Hotel Giant 2	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО				318

КИНО

Место		По. месяц	Название	Голосов
1-2		-	Перевозчик 3	76
1-2	→	1-2	Мадагаскар 2	76
3	→	1-2	Макс Пэйн	72
4		-	Пила 5	38
5-6	↑	7	Вольт	35
5-6	→	4	Квант милосердия	35
7	→	5	Секретные материалы: Хочу верить	33
8		-	Стиляги	32
9	→	6	Звездные войны: Войны клонов	29
10		-	Очень русский детектив	24
11		-	Платон	20
12	↓	10	Ананасовый экспресс: Сижу, курю	19
13	↓	9	Домовой	18
14		14	Морфий	15
15		-	Приключения Десперо	10
16		-	Однажды в Голливуде	8
17	→	16	Больше Бена	6
18		17-18	С.С.Д.	3
19	↓	17-18	Классный мюзикл: Выпускной	1
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО				234

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

Новые Battlefield

Официальный анонс Battlefield 1943 состоялся немного раньше, чем планировалось. На официальном сайте сериала появились скриншоты, видеоролики и первая информация об игре. EA, похоже, действительно готовит многопользовательский экшен по мотивам Второй мировой. По стилю игра напоминает Battlefield Heroes, но лишена гротескной мультяшности. Battlefield 1943, как и Heroes, будет распространяться цифровым путем: на Xbox 360 и PS3 для этого будут использоваться службы Xbox LIVE Arcade и PlayStation Network соответственно. Проект также появится на PC.

Действие игры развернется в трех районах Тихоокеанского театра: на островах Иодзима, Уэйк и Гуадалканал. В одном матче будут участвовать до 24 человек, выступающих на стороне Японии или США. В самих же битвах игрок сможет стать пехотинцем, танкистом или летчиком. В довесок разработчики обещают высокую степень интерактивности. Релиз игры запланирован на лето текущего года.

А теперь небольшая новость о другом Battlefield — не таком мультяшном, но тоже комедийном. Electronic Arts решила пойти на уступки обладателям PC и анонсировала Battlefield: Bad Company 2, который, в отличие от своего старшего собрата, выйдет не только на консолях, но и на персональных компьютерах. Известно, что знаменитая "команда подонков" — Bad Company — вновь окажется в эпицентре боевого конфликта и будет путешествовать среди снежных гор, пыльных деревень и густых джунглей. Тотальная разрушаемость во второй части Bad Company, естественно, снова будет. Выход игры запланирован на зиму следующего года.



НА ЗАМЕТКУ

Как признался Тим Суини в одном из интервью, его рабочий компьютер — это мощная станция с двумя четырехъядерными процессорами и шестнадцатью гигабайтами оперативной памяти.

***

В Mortal Combat есть персонаж Noob Saibot. Если прочитать его имя наоборот, то получится Boon Tobias. А как вам, наверное, известно, создателями знаменитого файтинг-сериала являются Эд Бун (Ed Boon) и Джон Тобиас (John Tobias).

***

Сигеру Миямото родился 16 ноября 1952 года. В детстве невероятно любил рисовать, поэтому в 1970-ом поступил в колледж искусств, который успешно закончил через несколько лет. В 1980-ом году создал игру под названием Donkey Kong, мгновенно ставшую популярной. Одним из героев этого проекта был персонаж по имени Jumpman. Через некоторое время он обрел нормальное имя, известное теперь каждому геймеру, — Марио. В самом начале Миямото сделал его плотником, но вскоре посчитал, что профессия сантехника маленькому прыгуну подойдет больше. Немногие осознают размах успеха тайтлов про Марио: этот персонаж появлялся более чем в сотне проектов, а тираж игр с его участием перешагнул отметку в сто девяносто миллионов экземпляров (даже известной серии The Sims еще далеко до такой отметки). Музыку к "Марио" написал Кодзи Кондо.



***

По словам директора id Software Тода Холеншида, права на экранизацию Doom были куплены еще в середине девяностых годов прошлого века. Голливудские продюсеры хотели снимать фильм по мотивам Doom 2, но ужасные сценарии, неразбериха с актерским составом и масса прочих факторов перечеркнули все идеи и планы. После этого права несколько раз переходили от одной студии к другой, пока в 2005, наконец, не увидела свет довольно паршивая лента по мотивам легендарного шутера.

***

Тираж Saints Row 2 составил почти три миллиона проданных копий. До GTA 4 далеко, но все же весьма достойный результат. Третья часть уже наверняка в стадии планирования, если не разработки.

***

Мало кто знает, что Ascaron Entertainment до 1996-го года называлась Ascon Entertainment. Головной офис Ascaron находится в Германии, в городе Гютерсло. Первой игрой студии была экономическая стратегия The Patrician, последней на сегодняшний день — Sacred 2: Fallen Angel.



***

Pyro Studios была основана в 1996-ом году, базируется в Мадриде. Стала известна благодаря серии игр Commandos, получившей в прессе довольно высокие оценки. В 2003-ем выпустила стратегию Praetorians, в 2005-ом — Imperial Glory, а в 2006-ом — неудачный экшен Commandos: Strike Force. Над чем работают испанцы сегодня, неизвестно. По слухам — над приключенческой игрой для Nintendo Wii.

***

В 2001-ом году вышла отличная стратегия Startopia. Создала ее компания Mucky Foot Productions, которую основали выходцы из Bullfrog Games. На дожившей до наших дней страничке студии ярко выделяются две строчки:

Born January 1997
Died November 2003

За шесть лет существования Mucky Foot Productions, кроме Startopia, выпустила экшены Urban Chaos и Blade II.

Антон Жук

АНОНС

Black Mesa

Жанр: *FPS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *команда любителей-энтузиастов*
Издатель: *бесплатное распространение через Steam*
Дата выхода: *2009 год*
Официальный сайт:
http://www.blackmesasource.com/

Давным-давно, когда солнце светило ярче, трава была зеленее, а в школу ходили только для того, чтобы на уроке информатики поиграть в Quake, случилось рождение шедевра, который перевернул наше представление об играх, пленил не одно поколение геймеров и стал эталоном компьютерных развлечений. Великая и могучая Half-Life.

Рождение культа

В далеком 1996-ом году малоизвестные в те времена личности, выходцы из Microsoft Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон основали компанию под названием Valve Software. До этого Гейб отработал в Microsoft тринадцать лет и накопил немалое состояние, которое в будущем помогло ему при реализации своих идей. Вместе с Майком они вложили деньги в разработку своего первого проекта — ныне культовой Half-Life. И не прогадали. Игра оправдала все их надежды, принесла немало прибыли и получила массу хороших отзывов от геймеров, а также почти полсотни наград "Лучшая игра года".

В 1998-ом году Valve не только подарила нам хороший проект, но и дала толчок большому количеству качественных, вечно живых и не менее культовых модификаций вроде Counter-Strike, Team Fortress Classic, Deathmatch Classic и Day of Defeat.

На бис

В 2004-ом Valve переносит Half-Life на новый движок Source, но изменения оказались мизерными, да и осталось много нереализованных возможностей нового "моторчика". Положа руку на сердце, нельзя было назвать это качественной реинкарнацией всеми любимого тайтла. Старые текстуры невысокого разрешения, отсутствие реалистичной физики, низкополигональные угловатые модельки персонажей, а также отсутствие современной лицевой анимации — все это отталкивало тех, кто впервые хотел познакомиться с культом и лично прочувствовать всю прелесть знаменитой монтировки.

Разработчики, оправдываясь перед поклонниками, заявляли, что некоторые уровни могли стать просто неиграбельными. Вот пример: на одной из первых локаций игроку надо прыгать по ящикам, которые подвешены на тросах; это стало бы невозможным, если бы эти коробки стали подчиняться физическим законам,



которые прописаны в новом движке. Но от фанатов все равно лился обоснованный град критики.

Black Mesa

Тот же 2004-ый год. Одни поклонники рвали волосы и бились головой о стену, задаваясь вопросом, почему разработчики так их "кинули", а другие — вроде Карлоса Монтеро и его друзей — в это время взялись за разработку модификации под названием Black Mesa Source. Такое название было выбрано не случайно. По сюжетной задумке оригинальной Half-Life, именно в Черной Мезе доктор физико-математических наук по имени Гордон Фримен участвовал в неудавшемся эксперименте, повлекшем катастрофические последствия. Был открыт портал в параллельный мир, из которого, уничтожая все живое на своем пути, на Землю начали проникать пришельцы. Фримен с ломиком в руках и в защитном костюме с культовой "лямбдой" на груди отправляется помочь выжившим ученым и остановить вторжение...

Главная задача мода — осуществить "творческое переосмысление". Игра от начала и до конца будет переделана под технологию Source: добротные текстуры и анимация, умный AI, реалистичная физическая модель, перерисованные уровни. В итоге должно получиться как в самых последних проектах Valve — или даже лучше.

Карлос обещает полностью синхронную сюжетную линию, хотя без некоторых изменений в моде не обойдется. Так, например, скучные миссии, которые сильно критиковались общественностью, было решено либо убрать, либо модернизировать, но не в ущерб геймплею: за этим модмейкеры следят очень строго. Главное, по их словам, не нарушить тонкий баланс и общую стилистику оригинала.

Ждем

Важно понимать всю сложность создания проекта такого масштаба. В команде разработчиков той же Valve задействовано очень много профессионалов: дизайнеры, аниматоры, программисты и т.д. Нельзя забывать и о деньгах, которые Valve тратит на свои тайтлы. Коллектив же создателей Black Mesa состоит из 34 любителей, при этом самому младшему из них всего 13 лет. И все делается абсолютно бесплатно! Но качество проекта от этого, судя по всему, не пострадает. Можно даже заявить, что настолько добросовестной работе могут позавидовать многие профессиональные разработчики. Все сделано на высшем уровне. Вот что говорит Карлос: "Наша команда наполнена людьми, искренне переживающими за проект и продолжаю-

Spore: Galactic Adventures

Жанр: *симулятор эволюции*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Maxis*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Название в СНГ: *Spore: Космические приключения*
Похожие игры: *Spore*
Дата выхода: *март 2009 года*

Spore — игра неоднозначная. Вроде бы и милая, и симпатичная, и одноклеточные существа под нашим чутким руководством поедают сородичей ради генетического материала, и система "от клетки до космоса" неплохо работает, и маленький товарный состав удовольствия от геймплея в наличии. Но все-таки ждали мы скорее не казуальный проект, а гремучую смесь из Pacman, World of Warcraft, Settlers, Sid Meier's Civilization и Master of Orion. Получили же то, что получили. Ох негодовали геймеры, ох бранили Уилла Райта почем зря, но все равно играли, прикусив язык от удовольствия, а потом вновь бранили, требуя концептуальные дополнения. И адд-он вскоре вышел — но какой! Spore: Creepy & Cute Parts Pack отдавал в распоряжение игрока кучу разнообразных "примочек" для редактора существ. Этого мы ждали? Нет. Может, хоть Spore: Galactic Adventures не подведет.

Ох и хитрецы же пьют кофе и жуют бутерброды в главном офисе компании Maxis. "Никто не сделает Spore близкой к идеалу лучше, чем сами игроки", — решили разработчики и придумали запихнуть в дополнение громадный редактор, дабы не слышать недовольные возгласы любителей поиграть в бога. Мол, нате, творите с игрой все, что вам вздумается. Подход, конечно, ленивый, но оригинальный и, может быть, правильный. В Galactic Adventures, правда, креативная команда решила ограничиться раздачей шпателей и кистей в руки геймеров только для последнего этапа оригинальной игры — исследования космических просторов, являющего собой просто бесконечную, но монотонную главу.

Почему только одну? Наверное, остерегаются эффекта первого блина — и правильно остерегаются. А при неудачном исходе всегда можно будет уйти от праведного гнева игроков заученной наизусть фразой: "Это была всего лишь маленькая "плюшка", так что не беспокойтесь: в следующем адд-оне мы доведем проект до блеска". А почему именно космическую стадию? С этим все понятно. Зачем насыщать до предела ступени, которые в любом случае останутся при прохождении позади, когда во власть игрока можно предоставить тысячи планет, сотни звезд и десятки галактик?

"Ну, сперва я создал вселенную", — с выходом Spore: Galactic Adventures эта фраза будет звучать не только из уст пациентов психиатрических лечебниц, но и станет популярной среди простых игроков. А все потому, что в руки геймеров попадет редактор для создания своих собственных звездных систем и планет. Проработка обещает быть очень тщательной. Так, при сотворении мира можно будет указать размер планеты, температуру воздуха, воздвигнуть горные массивы и выкопать громадные океаны. Эдакая корпорация по созданию планет под заказ из книги Дугласа Адамса "Путеводитель по Галактике для автостопщиков": бух — вырос Эверест, бум — появилось Средиземное море, бах — выросла Беловежская пуща.

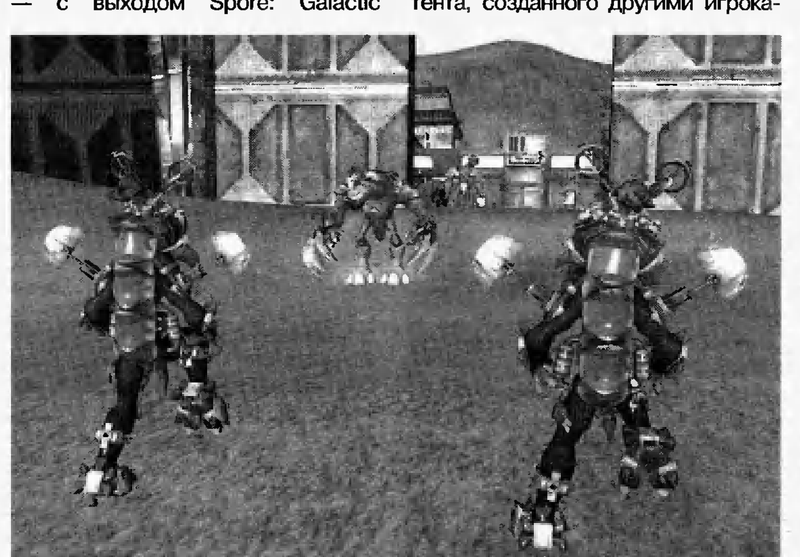
Удовлетворившись созданием ландшафта да проектированием климатических условий, можно будет приняться за наполнение планеты жизнью. Все очень просто: либо самореализуемся в редакторе существ, либо направляемся на официальный сайт для скачивания контента, созданного другими игроками. А это десятки часов увлеченности и дух единения геймеров со всего мира.

Но все эти прибамбасы для юных создателей всего сущего вызвали бы лишь ехидную ухмылку на лицах игроков, если бы в Spore: Galactic Adventures не был анонсирован полноценный редактор для создания своих собственных заданий. Помните, как выводили из себя миссии в космической стадии оригинальной игры? Все они заключались в надоевшей еще со времен казуальных слэшеров концепции "пойди туда — не знаю куда, принеси то — не знаю что". Именно квесты заставляли удалять Spore с HDD, а диск — забрасывать на дальнюю полку. Но теперь все может измениться.

Разработка собственных заданий будет протекать поэтапно, стартуя с выбора существ, которые при встрече с игроком поведают ему душещипательную историю и попросят оказать посильную помощь. Естественно, проектирование NPC, как и все в Spore: Galactic Adventures, будет начинаться с мелочей вроде их внешнего вида и настроения.

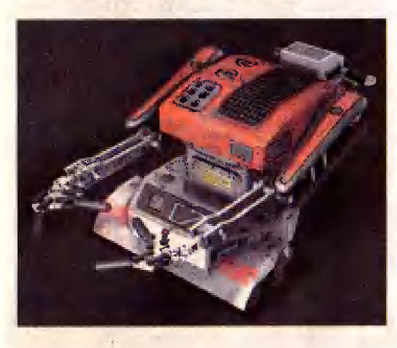
Покончив с "косметикой", наконец-то можно будет приступить к созданию собственно миссии. Для этого потребуется задать одну или несколько целей. Реализация этого обещает быть на высоте, так как можно будет проработать задание вплоть до массивной диалоговой ветки, что не может не радовать. Можно даже не сомневаться, что фанаты приложат все усилия и фантазию, создавая мини-шедевры из обычных, на первый взгляд, задачек. Точно такую же практику мы видели в "Космических рейнджерах", и она увенчалась колоссальным успехом и сотнями увлекательных квестов. Хотелось бы, чтобы и со Spore: Galactic Adventures было так же. Готовые миры, кстати, пользователь сможет качать не отходя от кассы — прямо из игры. Весь контент будет автоматически добавлен в игровую вселенную.

Ну и напоследок, разработчики приплюсуют к редактору довольно









щими упорно работать над ним. Такое нечасто встречается в профессиональных студиях. Каждый из нас наполнен энтузиазмом относительно будущей игры, и день за днем мы терпеливо делаем то, за что когда-то взялись".

Для полного понимания того, на каком уровне находится проект, хочется упомянуть, что модмейкеры получили от сайта Mod DB звание "Лучший невыпущенный мод 2005 года". Скрестив пальцы, мы ждем, когда Valve приютит под своим могучим крылом этих талантливых людей и поможет Карлосу Монтеро и его команде довести игру до финального релиза в эти тяжелые для гейминдустрии дни.

Нередко любительские моды становятся настоящими полноценными коммерческими проектами, которые обретают огромную славу. Так было, например, с Counter-Strike, Portal и недавним Left 4 Dead. На очереди Black Mesa Source — римейк Half-life на движке Source.

Николай Михальцов



внушительный набор разнообразных предметов, оружия и артефактов, предназначенных как для прохождения, так и для моделирования своей вселенной.

Обещания следуют за обещаниями. Матерые игроделы из Maxis рассказывают о том, что редактор будет поражать масштабом возможностей, но вместе с тем окажется простым в использовании — на уровне интуиции. Позволит ли Spore: Galactic Adventures на корню переделать космическую стадию симулятора эволюции или обернется лишь набором дополнительных лап и хвостов — это покажет только время. А игрокам остается ждать и верить в лучшее. Верить в то, что, даже если дополнение и не перевернет игру с ног на голову, но, по крайней мере, привнесет в оригинал новые возможности для серьезного наполнения геймплея плодами труда многочисленной армии поклонников Spore.

Слава Кунцевич

АНОНС

Anno 1404

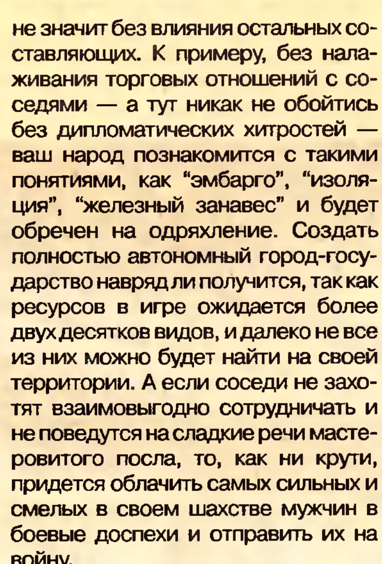


Жанр: *экономическая RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Ubisoft Entertainment, Related Designs, Blue Byte Software*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Похожие игры: *серия Anno, серия Settlers, Stronghold, Knights and Merchants*
Дата выхода: *второй квартал 2009 года*

Город спал, погруженный в свои мысли, беспокойства да чаяния нового дня. Темная, сухая, по-настоящему восточная ночь покрывала все: жилые кварталы, разрезающие небо минареты мечетей, ровные лотки торговых палаток пустующего рынка, порт с пришвартованными к берегу кораблями и ожидающими погрузки товарами, роскошный дворец султана, наполненный красивейшими растениями, и сад с блистающими в своем великолепии фонтанами. В воздухе витал резкий, но приятный аромат пряностей, вина, благовоний и дурманов. И только мерное постукивание колотушки да хриплый голос обходчика, повторяющего раз за разом "В Багдаде все спокойно"... Сказка, самая настоящая восточная сказка, пришедшая к нам со страниц "Тысячи и одной ночи".

Есть такой довольно необычный вид стратегических игр в реальном времени, в котором игроку предлагается взять под управление город или создать с нуля свое собственное поселение и развивать его семимильными шагами, при этом не забывая о макроэкономике и налаживании торговых связей с соседями, скрупулезной дипломатической работе и небольших стычках с войсками противника, градостроительстве и общей планировке социальной жизни поселения. Такие игры, как Anno, основали свой собственный поджанр в RTS, так как вышли из классической интерпретации жанра. Подобных проектов выходит очень мало, и каждый из них расходится крупным тиражом, радуя поклонников и ценителей данного направления. Каждый анонс такого тайтла — настоящее событие в игровом мире. Заявление о разработке Anno 1404 нельзя считать исключением.

Игровая концепция серии Anno не является чем-то уж слишком заумным и сложным, но и до уровня плинтуса под названием SimCity подобные проекты никогда не опускались. Строительство города, тщательный поиск лучшего места для того или иного здания, налаживание канализации или транспортных коммуникаций — это все есть, было и будет и в Anno 1404 в том числе. Это важная и неотъемлемая часть геймплея, но она ровным счетом ничего не значит без влияния остальных составляющих. К примеру, без налаживания торговых отношений с соседями — а тут никак не обойтись без дипломатических хитростей — ваш народ познакомится с такими понятиями, как "эмбарго", "изоляция", "железный занавес" и будет обречен на одряхление. Создать полностью автономный город-государство навряд ли получится, так как ресурсов в игре ожидается более двух десятков видов, и далеко не все из них можно будет найти на своей территории. А если соседи не захотят взаимовыгодно сотрудничать и не поведутся на сладкие речи мастеровитого посла, то, как ни крути, придется облачить самых сильных и смелых в своем шахстве мужчин в боевые доспехи и отправить их на войну.



Да, именно в шахстве. Авторы Anno 1404 не только отодвинули время действия на две сотни лет назад, но и перенесли игру в сеттинг Среднего Востока. Такая смена места действия не только скажется на общей стилистике игры (наш Альтер эго, например, является настоящим султаном), но и привнесет в геймплей некоторые свойственные соответствующей местности особенности. Например, ввиду засушливого климата придется позаботиться о прокладывании каналов для орошения земли — да и вообще, борьба с суровыми погодными условиями станет неотъемлемой частью геймплея.

Что немаловажно, Anno 1404 щеголяет особой визуальной красотой. Уж сколько раз твердили миру, что в графической составляющей главным являются не технические характеристики, а дизайнерская работа... Конечно, следующая часть серии переехала на новый движок, но особенное очарование картинке придает не он, а отличная работа дизайнеров и художников. На скриншоты хочется не просто любоваться, а даже больше — поставить их как заставку на рабочий стол или и вовсе распечатать и повесить на стенку в качестве картины. Милая, изысканная, тщательно проработанная, волшебная, лучезарная, эстетически чистая — все эти эпитеты запросто можно приписать к визуальной стороне Anno 1404. А обратите внимание на воду! Переливается на солнце, волнуется под дуновениями ветра и влиянием прилива... Внимание к мелочам достойно похвалы: паруса торговых судов раскачиваются на ветру, рыбак вытаскивает из воды сети и начинает выгружать богатый улов, бойкая торговля на рынке показывает обмен товар-деньги без купюр, в закусочной купцы из далеких земель наслаждаются изысканными восточными лакомствами, пекарь раскатывает по столу толстый слой теста, босяки болтаются по узким улицам и клянчат мелочь... Просто "ух", иначе не скажешь. А прикрутите к этому еще и великолепную анимацию, атмосферный антураж, тщательно проработанные звуки и легкую лиричную музыку — впечатляет. И, что самое главное, в реализации всего этого чуда сомневаться не приходится, ведь это Anno.

Ждать или не ждать? Подобный вопрос не поставил бы даже Гамлет. Впрочем, решение все равно остается за вами. Но, упустив Anno 1404, вы одновременно упустите чарующую красоту восточного мира, гипнотизирующий геймплей, сочную атмосферу сказочного вчера и просто огромную кучу разнообразных удовольствий и приятностей.

Слава Кунцевич



АНОНС

Deus Ex 3

Ретро-анонс

Жанр: *ролевой шутер*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Eidos Montreal*
Издатель: *Eidos Interactive*
Похожие игры: *серия Deus Ex, серия System Shock, BioShock*
Дата выхода: *4-ый квартал 2009 года*
Официальный сайт: *http://www.deusex3.com/*

Киберпанк в играх мертв, а его тушка валяется на задворках индустрии. Являясь идеальным полем для бескрайних экспериментов и задумок, этот жанр все равно находится вне поля зрения сегодняшних разработчиков. Импланты, социальное расслоение, корпорации, беспробудная ночь — отливать поражающие формы из присущих жанру особенностей можно бесконечно долго, было бы желание. Но желания, к нашему превеликому сожалению, нет. Толчок должен совершить тот, от кого ждали, — великий Deus Ex.

Deus Ex. Пришествие первое

После ухода из id Software ныне заплутавший в дебрях геймдева Джон Ромеро основал компанию Ion Storm. Софиты, интервью, фотографии на обложках, офис у поднебесья — дизайнер с улыбкой в тридцать два зуба вкушал прелести жизни. Итог всему — перепиаренная Daikatana. Проект, собравший вокруг себя толпу и разогнавший ее невыполненными обещаниями. Посмеяться бы над неудачником и его творением, перерубленным винтами собственных амбиций, и перелистнуть страницу игровой истории, но существует один момент, напрямую относящийся к данному анонсу.

У Ion Storm было подразделение, которое располагалось в городе Остин, что в американском штате Техас. Подразделение это работало над игрой со звучным именем Deus Ex. Руководил процессом славный дизайнер Уоррен Спектор, до того подаривший свой талант конторам Origin Systems и Looking Glass Studios. Deus Ex на то время была произведением его мечты. Спектор хотел переплести жанры, возвести в абсолют дизайн, заставить бурлить атмосферу и окутать все это шелковыми лентами нелинейных геймплея и сюжета. Уверенное видение, старательность и талантливая команда стали верными помощниками этому человеку.

В результате со дна океана поднялась монументальная игра, под громкие аплодисменты критиков перенесшаяся в абстрактный зал славы, где заняла достойное место среди десятков других овеянных признанием проектов. Не будем разбрасываться банальностями, лишний раз перечисляя достоинства Deus Ex, и цеплять на его широкую грудь лишние медальки. Поставь сегодня игру на колеса какого-нибудь Unreal Engine 3 или Source — и, мы уверены, миллионы позабыли бы о существовании Crysis, BioShock и иже с ними.

Релиз Deus Ex состоялся в уже далеком 2000-ом году — на переломе веков, эпох и технологий. Продажи не взяли высотные планки, но сердца требовали продолжения банкета. Засучив рукава, коллектив Уоррена Спектора берется за Deus Ex 2 и Thief 3 — триквел известного сериала о воре Гаррете.

Deus Ex. Пришествие второе

Три года казались вечностью. Представители остинского подразделения Ion Storm клятвенно обещали сохранить дух оригинала, развить заложенные в основу идеи и изваять "продолжение продолжений". Но спустя какое-то время стало казаться, что что-то не так, а скриншоты, демонстрировавшие гипертрофированный интерфейс, лишь подливали масла в огонь подозрений и опасений. В преддверии релиза появилась демо-версия Deus Ex 2, точнее — Deus Ex: Invisible War, так как сухую "двойку" заменили обтекаемым подзаголовком. После прохождения демки пришло окончательное осознание того, что вторая часть сменила гавань — и на пользу ей это не пошло. Правда, надежда еще теплилась: вдруг это козни нерадивых обстоятельств, вдруг Спектор с командой все же выстрелят, ведь они могут.

Появление игры на прилавках в конце 2003-го перечеркнуло последние чаяния: Invisible War действительно оказался громким пшиком, локальным разочарованием сезона. Неплохой ролевой экшен, развлечение на несколько вечеров — авторам впору было посыпать голову пеплом, заключения прессы не щадя хлестали вторую часть культового киберпанк-проекта правдой-маткой. Идеи оригинала не только не развили, но и полностью упростили и деформировали. Критики были удивлены, геймеры — разочарованы. Определенно вышло продолжение, какого не ждали.

Полгода спустя свет увидел Thief 3: Deadly Shadows. Игроки, раздавленные Deus Ex: Invisible War, вполне логично волновались, что и третья часть "Вора" может оказаться неприятным сюрпризом. Но все обошлось: Thief 3 предстал внятным и очень хорошим проектом, достойным своих предшественников.

Прибыль от продаж двух этих тайтлов карман Eidos Interactive не оттянула, и издательство приняло, по своему мнению, правильное, а, по мнению геймерского сообщества, кощунственное решение — разогнать талантливейший коллектив остинской Ion Storm.

Почему сиквел Deus Ex получился таким, каким получился? Ответ пришел через годы. Разъяснили причины провала два главных родителя киберпанк-шедевра — все тот же Уоррен Спектор и, внимание, новое имя — Харви Смит. О том, кто такой этот Харви Смит и что он сделал для Deus Ex, читайте во врезке неподалеку. Итак, причины неудачи второй части.

Во-первых, неразбериха с технической частью игры. Ion Storm работала параллельно над Invisible War и Thief 3. В чем-то эти тайтлы, безусловно, схожи: и там "стелс", и там; и в одном нужна грамотная работа движка с освещением, и во втором. Куски кода постоянно тасовались между проектами, что делалось ради достижения наилучшего качества, но ни к чему хорошему не привело. Однако Thief 3 повезло больше.

Во-вторых, плохая организация творческого процесса. Собственно, особо тут нечего расписывать. Расхлябанность и непонимание привели к неразберихе с технической частью.

Третья причина — самая главная. По словам Спектора и Смита, оригинал они создавали с полыхающим сердцем. Им, по большому счету, было наплевать, окупится проект или нет. Они просто хотели сделать отличную игру. К сиквелу такой подход был категорически невозможен: за спиной встала Eidos, а издатели, как известно, отличаются твердолобостью и направленной на прибыль политикой. Во-первых, в верхах постановили сделать шаг навстречу консолям, что вылилось в богомерзкий интерфейс и рой упрощений. Во-вторых, строго были зафиксированы сроки выхода. Тут уже не повернуться: что-то не успел — подставляйся под удары гнева геймеров и прессы.

Причины выяснены, но от этого не легче. Мы могли получить шедевр номер два, получили же нечто малопонятное.

Спустя несколько лет, когда бывшие сотрудники Ion Storm пригрелись в десятках разных студий, Eidos Interactive понимает, что во времена сиквелов и ремейков возрождение именитого ролевого киберпанк-боевика будет весьма кстати. Впопыхах издательство организовывает контору под названием Eidos Montreal и поручает ей разработку продолжения сериала. Судьба Deus Ex пишется с чистого листа.

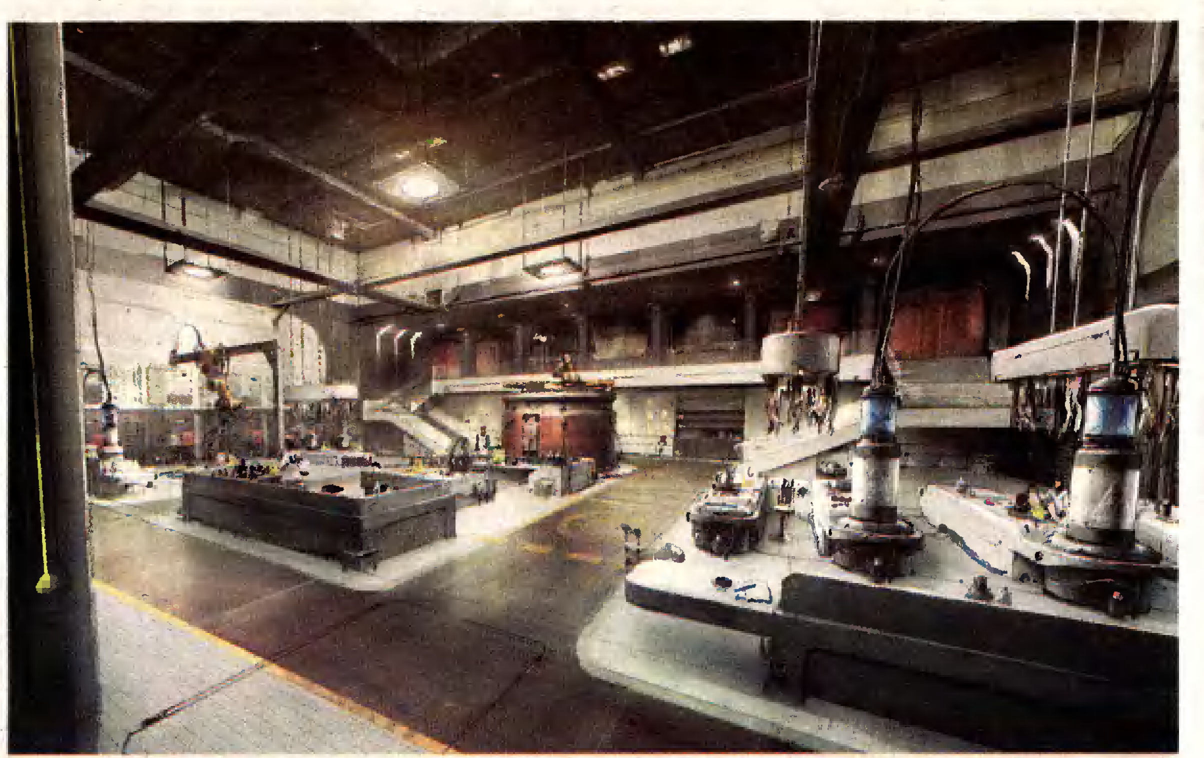


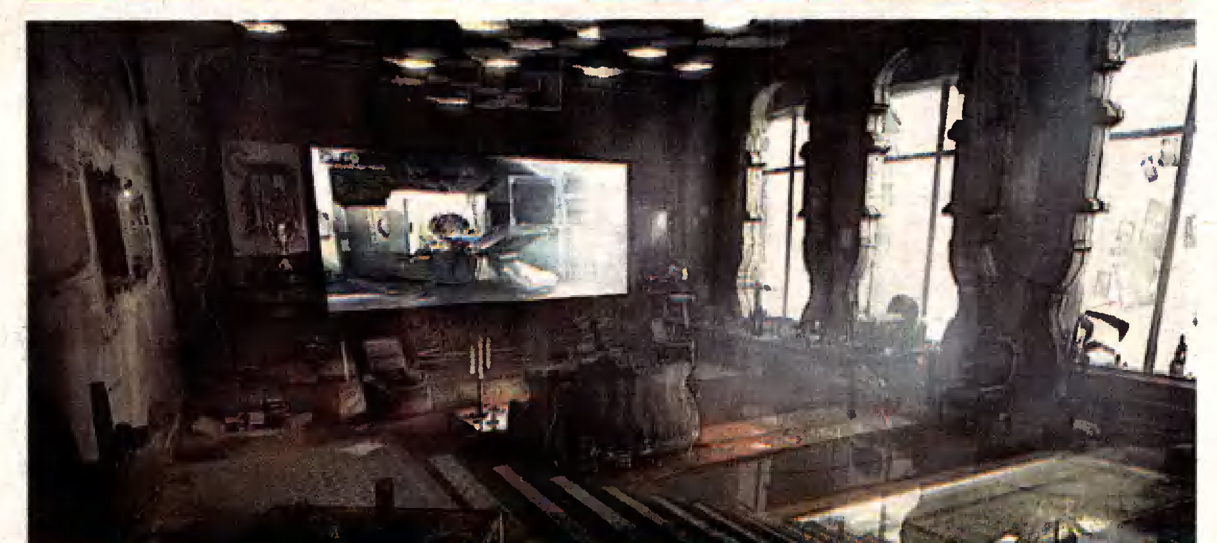
Deus Ex. Пришествие третье

Свежеиспеченные родители не стали воротить нос от помощи создавших франшизу людей, как сделала, к примеру, Bethesda в случае с Fallout 3. Наоборот, Eidos Montreal посчитала своим долгом обратиться к Уоррену Спектору и Харви Смиту и пригласить их поучаствовать в работе над триквелом. Мастера приглашение отклонили, сославшись на занятость. Единственное, что смогли дать Харви и Уоррен, так это свое благословение и одобрение выбранного курса развития Deus Ex. К слову, за дизайн третьей части отвечает некто Жан-Франсуа Дюго — человек в геймдеве малоизвестный. До этого он был замечен в титрах следующих игр: F1 Racing Simulation (1997), F1 Racing Championship (2000), Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision (2002), Far Cry: Instincts (2005), Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas (2006), Far Cry: Instincts — Predator (2006) и Far Cry: Instincts — Evolution (2006).

В свое время оригинальный Deus Ex, помимо прочего, получил награду за совершенный дизайн. Удастся ли команде Eidos Montreal отметиться чем-то подобным? Мы, по правде говоря, сильно сомневаемся. Не забывайте, что Спектор и Смит в разработке не задействованы, людей же, способных с ними сравниться, в индустрии не так много.

Обновленный стиль проекта сами создатели называют киберренессанс, чем-то объективно напоминающий ретрофутуризм, или ар-деко. Но если ретрофутуризм в играх проповедует полное смешение стилей прошлого и будущего до консистенции органичной массы, то в киберре-









нессансе полного слияния нет. Вообще, на данный момент отсылки к эпохе Возрождения в Deus Ex 3 замечены только в эскизах одежды и интерьерах помещений. С новыми видеороликами и скриншотами дизайн должен нагляднее продемонстрировать свой стиль.

Автор истории первых двух частей Шелдон Пакоти, в отличие от своих бывших коллег, согласился помочь Eidos Montreal. Его задача заключается в консультировании сценаристов студии, слежении за тем, чтобы сюжетно получался именно Deus Ex, а не черт те что "по мотивам". Авторы логично посчитали, что продолжать историю оригинальных игр — занятие сомнительное: все-таки нужно привлекать новую аудиторию. Плюс, сюжеты предыдущих проектов довольно запутанные — и даже фанаты уже подзабыли о хороводе сценарных событий.

Действия Deus Ex 3 разворачиваются в 2027-ом году — за 25 лет до приключений Джей-Си Дентона и за 45 лет до похождений героя Invisible War. Повествует третья часть о молодом человеке по имени Адам Дженсен, мирно работающем в корпорации "Сариф", которая специализируется на производстве имплантатов. Должность его не самая почетная: он сотрудник службы охраны. Однажды компания подвергается нападению группы спецназа, которая убивает персонал и устраивает в здании форменный разнос. Чудом спасшийся Дженсен, по словам разработчиков, лишается чего-то очень ценного и решает начать собственное расследование, дабы выяснить, кто стоит за нападением. Дальнейшие события затягивают Адама в круговорот внезапных открытий, интриг и заговоров. К чему мы придем в финале, остается только догадываться. Ходят слухи, что к появлению UNATCO, "Амброзии" — лекарства от вируса "Серая смерть" — и, самое главное, к пересечению с судьбой братьев Дентонов. Что станет с самим Дженсеном и почему мы не сталкивались с ним в Deus Ex 1-2? Это одна из основных интриг продолжения. Каждый кусочек истории ветвист и непредсказуем. Deus Ex всегда был игрой о выборе, порой весьма нелегком. Третья часть, клянутся девелоперы, не отступит от канонов.

В процессе прохождения Адам побывает в пяти гигантских мегаполисах: на данный момент заявлены Шанхай, Детройт и Монреаль, плюс, скорее всего, не обойдется без Нью-Йорка. У главного героя будет своя квартира, этакое персональное убежище. Мы ни капли не удивимся, если авторы поддадутся течению и разрешат смотреть в жилище телевизор, менять одежду и, не дай бог, расставлять мебель и клеить обои.

Желая вдохнуть как можно больше жизни в свою игру, Eidos Montreal планирует сделать немаловажной частью приключений Дженсена женский пол. Дамы могут стать как союзницами героя, так и коварными врагами. Наверняка большую роль отведут и любовным отношениям. Все-таки игра взрослая, поднимающая серьезные темы о человеке и человечности, — и отношения между полами, на наш взгляд, лишними не будут.

То, что мы есть, — это лишь начало того, чем мы можем стать

Геймплейная формула практически не изменится. Deus Ex 3 — это по-прежнему концентрированная смесь шутера от первого лица и, в умеренной дозе, RPG и stealth. Девелоперы минимально скрашивают игровой процесс, до поседения боясь ошибиться и дестабилизировать основы.

Разумеется, без осовременивания некоторых моментов дело обойтись не могло. Так, прятки в тени потеряли изрядный процент значимости, а вот система укрытий, наоборот, сделала шаг вперед. Прокрасться мимо NPC теперь возможно как темными углами, так и перебегая от одного физического объекта к другому. Притом не иначе как читерский в контексте геймплея Deus Ex вид от третьего лица отныне имеет место. Удобства ради разработчики разрешили камере покидать тело главного героя, когда тот припадает спиной к какому-нибудь дивану. Реализм от такого нововведения уйдет в минус, зато станет легче ориентироваться.

Экшена будет намного больше. Eidos Montreal в открытую заявляет, что игрок волен пройти игру практически без stealth-составляющей. Прокачка завязана на очках опыта, получать которые Адам будет за любые поступки, будь то успешно выполненные квесты или разрешенная через диалог ситуация. Однако точность стрельбы теперь зависит исключительно от умений игрока, а не от характеристик его персонажа. Тоже своего рода упрощение.

Никуда не денется аугментация, или, говоря другими словами, система внедрения в тело имплантатов. Eidos Montreal пока неохотно говорит на эту тему. Доподлинно известны лишь две вещи: эффекты от имплантатов станут наглядными, и возможности биомодов действительно поразят игроков. С первым пунктом все ясно: рассвет биотехнологий, так что аккуратно вживлять имплантаты еще не научились — и красавцами "улучшенных" людей назвать нельзя. К тому же, если из руки Адама будет выезжать лезвие, то мы действительно засвидетельствуем, как оно выезжает. Если все окажется совсем хорошо, мы еще и увидим, как при этом стильно раскладывается рука.

С поразительными возможностями имплантатов все куда интереснее. В этом плане авторы не стали ограничивать полет фантазии и придумали массу умений, появляющихся у Дженсена после аугментации. Рядовые способности, думаем, разжевывать не стоит. Тут все предсказуемо: возможность выше прыгать, тише ходить, принимать на грудь большее количество свинца, видеть в темноте, регенерироваться и т.п. Довольствоваться всем этим мы станем в самом начале, по мере прохождения же обзаведемся более продвинутыми умениями. В частности, главный герой сможет делать безумные комбо, раскидывая окруживших его противников в разные стороны, видеть сквозь объекты, выпускать из тела смертоносные шарики, проламывать тонкие стенки, чтобы добраться до ничего не подозревающего недруга, и много чего еще. Без сомнений, у девелоперов запасено еще немало задумок.

Апгрейдить придется не только собственное тело, но и оружие. Про процесс модификации, как водится, авторы не рассказали. Раз уж зашла речь об оружии, то не можем отметить тот факт, что Eidos Montreal отказалась от глупой задумки второй части с универсальными патронами, подходящими ко всему арсеналу. Под довольные возгласы фанатов девелоперы вернули прямиком из первой части разнообразие снаряжения. И, да, по слухам, полной переработке подвергся инвентарь: несуразного консольного чуда, что мы лицезрели в Invisible War, похоже, не намечается.

На начальных этапах разработки перед Eidos Montreal встала дилемма — на базе какого движка создавать Deus Ex 3. Вариантов было два: на "моторчике" Kane & Lynch: Dead Men или Tomb Raider: Underworld. После взвешивания всех "за" и "против" предпочтение отдали технологии от Crystal Dynamics (Tomb Raider: Underworld). Графика, которую демонстрируют немногочисленные скриншоты, воображение не поражает совершенно: аккуратная картинка без изысков. Хотя может так случиться, что Deus Ex 3 — из той когорты игр, что в динамике выглядят куда симпатичнее, нежели в статике.

Уоррен Спектор: "Я рад, что сыграю в Deus Ex 3, практически ничего не зная об игре"

Хотелось бы верить, что воскрешение Deus Ex пройдет гладко — не так, как у Atari с ее Alone in the Dark. Разработчикам нужно лишь постараться повторить наработки оригинала и слегка все осовременить. Этого, как нам кажется, будет вполне достаточно. Deus Ex — очень хрупкая конструкция. Каждая составляющая взаимодополняет и подчеркивает другую. Одно неверное движение — и все обрушится с гулким треском. На головы игроков. Девелоперам нужно быть крайне осторожными, ведь, если у них ничего не получится, фанатская ненависть и вялые продажи ударят Eidos под дых. А легендарный бренд из-за этого может отправиться в дальний ящик, причем, возможно, на долгие-долгие годы.

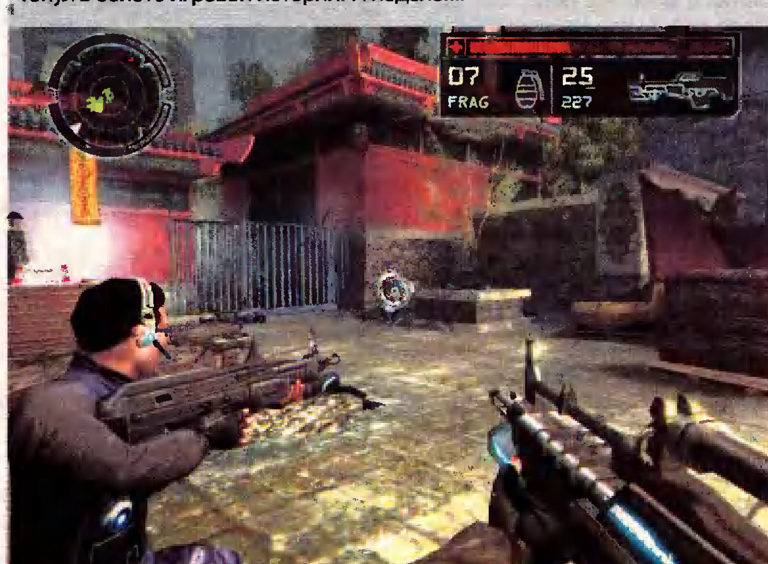
Для многих геймеров возрождение Deus Ex сродни возрождению Fallout — событие знаковое и безмерно ожидаемое. Надо понимать, что грядет не просто продолжение хорошей игры, грядет продолжение культового, без преувеличений, гениального творения. Воскрешение киберпанка, прицел на звание "Игра года" — разработчики не мелочатся, желая повторить успех первой части. Один из самых ожидаемых проектов 2009-го года, у которого есть все шансы стать как прорывом, так и громким провалом.

Антон Жук

Deus Ex, да не тот

Однажды Уоррену Спектору пришла в голову мысль создать экшен во вселенной Deus Ex. Именно экшен, без лишней мишуры и отвлекающих речитативов. С этой идеей он обратился к Eidos, издательство его поддержало и вплотную занялось разработкой проекта. По первородным задумкам, тайтл должен был получить название Deus Ex: Clan Wars. Создание поручили компании Crystal Dynamics. Сам Спектор в процессе не участвовал, разве что самую малость.

Чем дальше шла разработка, тем понятнее становилось, что игра к Deus Ex относится косым боком, поэтому Eidos от греха подальше решила сменить название на Project: Snowblind. Ничего путного, как выяснилось после релиза, из этого проекта не получилось. Перед геймерами предстал хромой, скучный шутер с минимумом интересных идей, паршивой реализацией да консольным душком. Немудрено, что нелепый Project: Snowblind потонул в болоте игровой истории. И поделом.



Deus Ex в кино

В свое время права на экранизацию Deus Ex купила Columbia Pictures. Фильм планировалось выпустить в прокат в 2003-ем году, но дальше планов, обещаний и громких слов дело не пошло. Кто знает, возможно, если Deus Ex 3 сорвет кассу, мы все-таки увидим картину по мотивам этой замечательной игры.

Уоррен Спектор. Жизнь после Ion Storm

Уоррен Спектор однажды признался, что у него были грандиозные планы по развитию Deus Ex. Сюжет, геймплейные задумки — дизайнер начал просчитывать, куда двинется серия сразу после релиза Invisible War. Планы на корню срубила новость о расформировании Ion Storm Austin. Спектору не оставалось ничего, кроме как уйти в свободное плавание.

В 2005-ом году он основал собственную компанию, которую назвал Junction Point Studios. Чем там занимается известный дизайнер — и по сей день тайна за семью печатями. Вот уже несколько лет циркулируют самые разномастные слухи. Поначалу говорили, что Junction Point лицензировала Source для разработки некоего эпического фэнтезийного тайтла. Затем просочилась новость о том, что Спектор на пару с Джоном Ву трудится над Ninja Gold — игрой



про сурового ниндзя. Когда в 2007-ом Junction Point подмяла под себя Disney Interactive, активизировалась молва, что дизайнер вместе со своей командой ваяет игру с Микки Маусом в главной роли. И сам Спектор, и люди из его студии хранят гробовое молчание. Правда, однажды человек-загадка обмолвился, что под его контролем находятся ровно два проекта, причем в основу одного из них легла вселенная, которую он придумал вместе с женой еще в начале девяностых годов прошлого века. Ждем громких анонсов.

Харви Смит. Жизнь после Ion Storm

Как и было обещано в статье, в этой врезке мы расскажем, что сделал Харви Смит для Deus Ex, и по случаю поведаем о его судьбе после ухода из Ion Storm.

Смит сыграл огромное значение при проработке сюжета сериала. Он его не писал, но направлял в правильное русло и постоянно вносил интересные идеи. Именно Харви мы обязаны нелинейностью и проработанными персонажами. Не стоит принижать и его дизайнерский талант. По сути, заслуг в разработке Deus Ex у Смита не меньше, чем у Спектора, но последний придумал концепцию и руководил процессом разработки, потому и отхватил больший кусок славы.

После ухода из Ion Storm дизайнер очень быстро нашел себе новое место работы — Midway Studios, офис которой располагался все в том же Остине. А корпела Midway в то время над небезызвестным шутером Blacksite: Area 51. Широко разрекламированный блокбастер на деле оказался средней руки творением с массой недоделок и откровенных ляпов. Критики расстреляли насмешками и Blacksite, и самого Смита. Через какое-то время дизайнер откровенно рассказал прессе, что причиной провала послужило желание Midway поскорее получить прибыль, из-за чего проект даже не прошел стадию тестирования, а сразу был отправлен в печать.



После всего случившегося оставаться в Midway Games Харви не горел желанием — и в конце 2007-го он покинул компанию. Сегодня Смит числится в составе Arkane Studios — команды, подарившей нам два замечательных произведения — Arx Fatalis и Dark Messiah of Might and Magic. Работает же сейчас он над экшеном The Crossing.

DEAD ISLAND

АНОНС

Жанр: *FPS, survival horror*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Techland*
Похожие игры: *Far Cry, Condemned: Criminal Origins, Dark Messiah of Might and Magic, Dead Rising, Call of Juarez, Xenus 2: Белое золото, Resident Evil 4, Land of the Dead: Road to Fiddler's Green*
Дата выхода: *2009 год*
Официальный сайт: *http://www.deadislandgame.com/*

Засыпав всевозможными похвалами недавний Left 4 Dead, мы ну никак не могли не обратить свой любопытный взор на польский шутер Dead Island, уже несколько лет находящийся в стадии активной разработки. Если благоприятно сложатся обстоятельства, этот проект от Techland может оказаться таким же приятным подарком, каким стала игра от Valve и Turtle Rock Studios.

Остров живых мертвецов

Сюжет грядущего шутера вызывает назойливые ассоциации с любимцем миллионов — сериалом Lost (в русском варианте — "Остаться в живых"). Безымянный главный герой и его жена решили отправиться в отпуск своей мечты. Все распланировали, собрали вещи и сели на самолет. Но планам не суждено было осуществиться: произошла авиакатастрофа. Придя в себя после крушения, главный герой обнаружил, что жена пропала, а остров, на который упал самолет, под завязку забит самыми настоящими зомби. Откуда они взялись? Что творится на маленьком куске земли посреди океана? Куда исчезла жена? Как спастись? На эти и многие другие вопросы мы будем искать ответы в ходе всего прохождения. Агрессивными, но тупыми зомби дело не ограничится: доподлинно известно, что остров поделен между несколькими фракциями, с которыми нам придется активно сотрудничать.

Структура Dead Island открытая. Игрока не ограничат кишкообразными тесными уровнями, а километровые пространства разрешат преодолевать не только на своих двоих, но и на многочисленном транспорте. Пообещав открытую структуру, девелоперы не могли не анонсировать и всеобъемлющую нелинейность, которая будет проявляться в самых разных ситуациях. Выполнение миссий, взаимоотношения с NPC, убийство зомби — в этом и многом другом у игрока всегда будет несколько вариантов действий. Хотелось бы радоваться всем обещаниям и заверениям, однако голову не хотят покидать воспоминания о Far Cry 2. Если уж многоопытная Ubisoft Montreal не смогла соорудить толковый шутер с "песочницей", то и у Techland имеются все шансы облажаться на этом поле.

Пособие по убийству, или Перехитри и расчлени

Демонстрируя яркие, цветастые скриншоты (строится Dead Island на фундаменте Chrome Engine 4 — хорошем, проверенном движке, похвалить который сегодня можно разве что за приятную глубину резкости), Techland не стесняется позиционировать свое творение как survival horror. По мнению авторов, и днем, при ярком свете солнца, можно нагнать на игрока страх. Нагонять его, скорее всего, станут, насылая на нас непомерные толпы прожорливых зомби. Это, может, и не страшно, но желание выжить и отбиться-таки от наседающих врагов нет-нет, да и вызовет всплеск адреналина.

Весь геймплей основан на постоянном изничтожении толп ходячих трупов. Притом поляки хотят сделать не просто сухой экшен с бодрыми перестрелками — они задумали разбавить действо тактической расчлененкой и проработанными рукопашными боями. Все окружение по максимуму интерактивно. Мы в любой момент можем схватить, например, клюшку для гольфа и с размаху опустить ее на голову зомби. Что при этом произойдет с врагом — воля физического движка, детально моделирующего строение человеческого тела. Мертвяк, вполне возможно, отлетит на несколько метров — и от удара о близстоящую пальму у него оторвется рука. Для игрока припасены десятки способов истребления несчастных зомби. Мы будем сжигать противников, отстреливать им головы, взрывать, выпускать кишки. А уже упомянутая тактическая расчлененка лишь добавит экшен-части смаку. Когда неприятелей уж слишком много, придется искать спасение в бегстве. По этой части Dead Island очень напоминает последние части Resident Evil. Главный герой сможет баррикадироваться в зданиях, взбираться на крыши — короче говоря, активно использовать окружение в целях спасения своей жизни. Из всего этого вырисовывается, что Dead Island, похоже, примкнет к ряду тех немногих игр, в которых просто приятно противостоять антагонистам.

Techland взвалила на свои плечи разработку одновременно четырех проектов — Chrome 2, Warhound, Call of Juarez: Bound in Blood и Dead Island. Все эти игры непременно стоит ждать. Поляки доказали, что они могут приятно удивить, поэтому каждый из перечисленных шутеров может оказаться маленькой бомбой. Главное опасение пока заключается в следующем: не прогнется ли студия под тяжестью такого груза? Устоит на ногах или упадет, подняв облако пыли? Такая возможность не исключена, но мы, как всегда, надеемся на самое лучшее.

Dead Island — это феерическое шоу про красивый тропический остров и тысячи голодных зомби, жаждущих разорвать главного героя на части. И по совместительству — брутальный, жесткий, многообещающий проект, не ждать который очень сложно. Ко всему прочему, не стоит забывать, что его автором является команда, буквально поднявшая с колен вестерны в играх. И мы не видим ни одного препятствия, способного помешать полякам сделать то же самое и с экшенами про зомби.

Антон Жук



Досье авторов

Студия Techland базируется в городе Вроцлав. Основана она была аж в 1991-ом году, но обратить на себя всеобщее внимание команда смогла лишь в 2006-ом, когда выпустила отличный вестерн Call of Juarez. За время своего существования компания создала следующие игры:

- **— Crime Cities**
- **— Pet Racer**
- **— Pet Soccer**
- **— Chrome**
- **— Xpand Rally**
- **— Chrome: SpecForce**
- **— GTI Racing**
- **— Xpand Rally Xtreme**
- **— Call of Juarez**
- **— Indiana Jack**
- **— серия FIM Speedway Grand Prix (3 части)**
- **— Bridge 3000**
- **— Mission: Humanity**
- **— Survival: The Ultimate Challenge**
- **— Speedway Championships**

В 2009-ом году студия обещает выпустить Chrome 2, Dead Island, Warhound и Call of Juarez: Bound in Blood.

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Павел Брель.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2009.
Подписано в печать 4.03.2009 г. в 21.00.

Тираж 22 610 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 1172.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12